

OK PC
695 ptas.
revista de videojuegos de PC Año V • Nº 53
JUEGO COMPLETO
Mystic Towers
• Rama
• Lighthouse
• Daggerfall
• C & C: Red Alert
• Lords of the Realm 2
• Orion Burger
• Microsoft Soccer
LARRY 7
Y LA SOLUCION DE...
• Normality •
LARPRESS, S.A.
00053
8 414090 201261


SI TE DICEN QUE SIEMPRE ESTÁS
EN OTRA GALAXIA...
CREATIVE
CREATIVE LABS
...CON LA NUEVA 3D BLASTER PCI
LLEGARÁS MÁS LEJOS.
3D BLASTER
Descubre la última experiencia en juegos en 3D
• Impulsa el juego en 3 dimensiones a las máximas cotas de emoción y realidad • Permite alta resolución, texturas realistas y sensación de acción en tiempo real • Acelera títulos CGL, Direct-3D, DirectDraw y Speedy 3D • Ofrece prestaciones Super VGA de clase superior.
3D BLASTER PCI
4MB PCI BUS
The Ultimate 3D Gaming Experience
Mayoristas autorizados: Compumarket, Computer 2000, Ingram Micro, Sintronic, UMD.
Para recibir más información rellenar y enviar este cupón a:
Creative Labs España. Apartado de Correos 38 - 08960 Sant Just Desvern
Nombre
Apellidos
Dirección
Código Postal
Población
OKPC/3D
SIDE ART 96



TIEMPOS DE CAMBIO

Tras dos años sin saber nada de él, vuelve Larry al mundo real para traernos su simpática visión del mundo y sobre todo de las mujeres. Sierra prevé cuantiosos beneficios con la aventura emblemática de sus juegos y es cierto, Larry lleva divirtiendo a muchos informáticos desde los ya lejanos tiempos de la CGA.

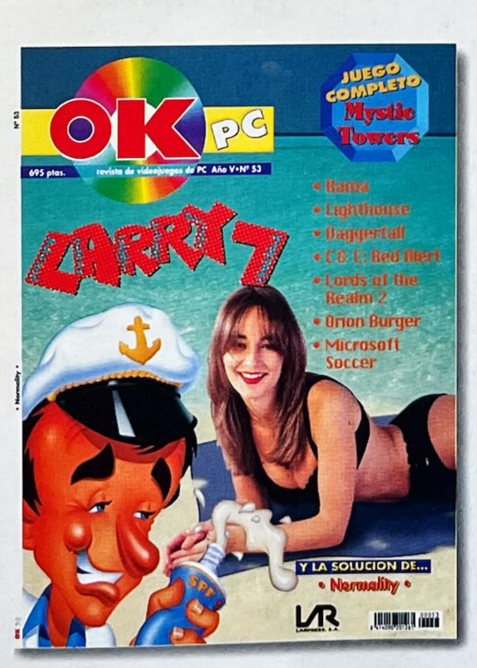
Hemos dicho informáticos, pero no nos quedaremos cortos: también hay que decir que hay muchas "informáticas" que disfrutan con Larry. Es curioso, pero este cuarentón ha sido durante años el símbolo del machismo que impera en la industria del ocio electrónico. Puede ser verdad que el 90% de los jugones sean chicos y que algunas veces desde las revistas del sector nos olvidemos de que ellas están trabajando, jugando o navegando por el caos ordenado que es Internet.

El pobre Larry que tanto ama a la mujer y es la antítesis del "macho ibérico" parece cargar con toda la culpa de las desigualdades sociales que hay respecto a las mujeres, cuando él no tiene nada de machista y realmente lo que pretenden los diseñadores es burlarse y satirizar el machismo del que algunos hacen gala constantemente. Entre todos debemos aportar nuestro granito de arena para combatir estas desigualdades, tal como hace Larry con su peculiar sentido del humor.

Nos encontramos en tiempos de cambio, la mujer está tomando el sitio que le corresponde en la sociedad, cada vez más chicas de todas las edades posibles nos escriben pidiendo ayuda para tal o cual aventura gráfica y los gigantes de la informática por fin se han dado cuenta de lo que puede suponer la industria del juego para sus cuentas de resultados. Microsoft lo sabe y en este último trimestre de 1996 ha lanzado un verdadero aluvión de novedades para todos los gustos y estilos.

Si hace poco comentábamos la última versión de *Flight Simulator*, este mes damos un repaso a *Microsoft Fútbol* y *Golf 3.0*. Ahora Windows 95 tiene unos hermanos bastante divertidos y que no se limitan al clásico solitario y cazaminas que reinan desde Windows 3.1. Por lo que sabemos, sólo será la punta del iceberg y próximamente asistiremos asombrados al nacimiento de más y más juegos.

Ahora sólo queda saber cuánto tiempo faltará para que los demás gigantes hagan sus propios juegos. Tal como están las cosas no sería de extrañar ver metidos en este mercado a Telefónica, Repsol o la General Motors. El futuro nos depara muchas sorpresas agradables o desagradables, pero, para desgracia de algunos, los tiempos están cambiando muy deprisa.





Director: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Carlos F. Mateos y Angel Francisco Jiménez.
Colaboradores: Julián Pérez, Fernando Pertierra, Javier Toledo, "Alan Wilder", "Gengis Khan", "Athenea" y Luis Gallego.
Fotografía: Carlos Tuñón.
Diseño: Filmación D y D, S.L.
Director Comercial: Alberto Izquierdo.
Publicidad Madrid: Esther Lobo
Delegación Barcelona: Isidro Iglesias.
C/. Casanova 36, 4º-3º.08011 Barcelona.
Tel: (93)451 89 07. Fax (93) 451 83 23.
Es una publicación de:



Director Editorial: Julio Rodriguez.
Director de Producción: Gregorio Goñi.
Redacción, administración y suscripciones:
Plaza República del Ecuador, nº2, 1º dcha.
Tel.: (91) 457 91 91 - Fax: (91) 457 98 36
28016 Madrid, España
Fotomecánica: Fototrama
Imprime: Rivadeneyra.
Depósito Legal: M-24602-92
Printed in Spain XI-96.
Distribuye: COEDIS, S.A. Ctera Nacional II, Km 602,5.
C.P. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.
Distribución en Argentina Capital:
Ayerbe, Interior: DGP
Distribuidor en Chile:
Iberoamericana de Ediciones, S.A.
C/Leonor de la Corte, 6035. Quinta Normal
Santiago de Chile
Tel.: 774-82-87 y 774- 82-88
Fax: 774-82-89
Importador exclusivo Cono Sur:
CEDE, S.A. (Cia Española de Ediciones, S.A.)
Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires, Argentina
Importador Mexico:
CADE, S.A. C/Lago Ladoga Nº 220
Colonia Anoahuac
Delegación Miguel Hidalgo
CP 11320 Mexico D.F.
Canarias, Ceuta y Melilla 695 Ptas.

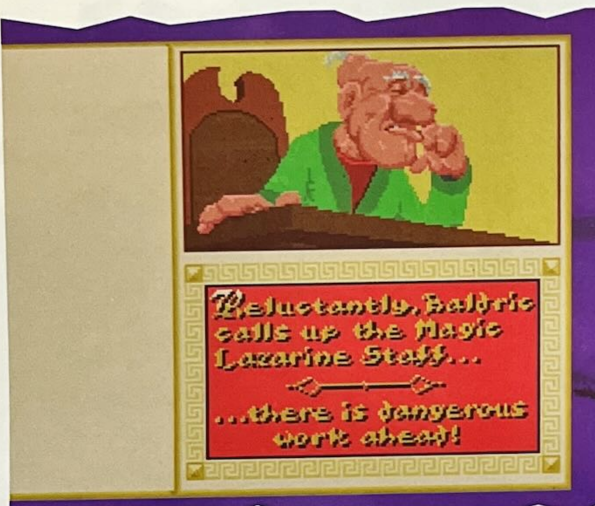
SUMARIO

EN PROYECTO





Instrucciones para Mystic Towers





Tu malvado antepasado, el barón Lazarus, construyó hace mucho tiempo las torres de Lazarine, unos lugares impíos, llenos de criaturas del averno y trampas mortíferas.

En cada una de las torres tendrás que encontrar y destruir el generador de monstruos que está creando a las horrorosas criaturas que atacan a la población.

Para ello tendrás que utilizar una bomba que encontrarás en uno de los pisos de la torre, para a continuación, habiendo evitado que se reproduzcan, acabar con los que ya están fuera y limpiar el sitio.

Una vez que lo hayas hecho, aparecerá una gran llave roja en el lugar donde estaba el número de monstruos que quedaban por eliminar. Ese será el momento en el que tendremos que volver a la pantalla en la que hemos empezado y recoger dicha llave para escapar de allí e ir hacia otra torre.

SEIS RETOS A LOS QUE ENFRENTARSE

Seis son las torres en las que vas a tener que internarte, cada una de ellas más intrincada que la anterior y con más enemigos a los que enfrentarse.

Para defenderte vas a contar con diferentes hechizos, unos más poderosos que otros, pero todos la mar de efectivos:

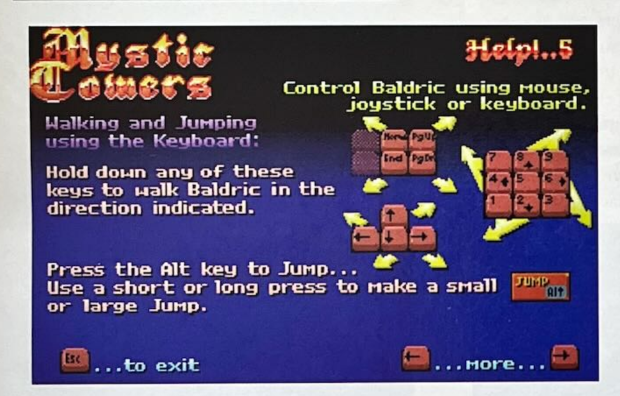
- **Piedra**: Es ilimitado, pero también el menos poderoso. Úsalo únicamente en casos desesperado en los que no tengas nada más con que defenderte, ya qu harán falta muchos impactos incluso para acabar con el mo débil de los enemigos.
- **Sulfuro**: Un poco más poderoso que la piedra, pero no tant La siguiente arma en cuanto a número de unidades que en contrarás en el juego.
- **Nube venenosa**: Muy efectivo y el que más vas a usar, ya qu aparece en un número bastante considerable, en relación a s poder.
- **Bola de fuego**: No quisiera estar en el camino de ese pode roso hechizo, algunas trampas perdidas por las torres activ este tipo de hechizo. Si tienes la mala suerte de hacerlo, sabra lo que es bueno.

- **Hechizo de descubrimiento**: Muy útil, sobre todo en el modo de dificultad de mago, ya que gracias a él descubrirás todas las trampas, interruptores y puertas ocultas. No te preocupes por usarlo, ya que si no hay nada escondido en la pantalla, no perderás ninguna unidad del mismo.
- **Hechizo de teletransporte**: Deberás usarlo encima de los teletransportadores. Estos tienen un número en el centro que indica el piso de la torre al que te va a llevar.
- **Hechizo de curación**: Ten siempre uno en reserva. Valen para todo, por si pierdes energía al pisar una trampa, para curarte las heridas tras una lucha, para quitarte los envenenamientos, etc.
- **Hechizo de levitación**: Con él superarás zonas como hogueras, lagos de veneno, podrás activar palancas que están inaccesibles en las alturas, etc.

En el juego vas a encontrarte con dos modos de dificultad diferentes:

- **Aprendiz**: En el que los enemigos no resisten casi nada tus hechizos y encontrarás comida, agua y componentes de hechizos por todos lados, además de no toparte con casi ninguna zona secreta.
- **Mago**: Las cosas se ponen mucho más difíciles. Zonas secretas por doquier, los elementos de hechizos están contadísimos, al igual que la comida y las fuentes con agua que escasean por completo.

LAS TECLAS DE CONTROL



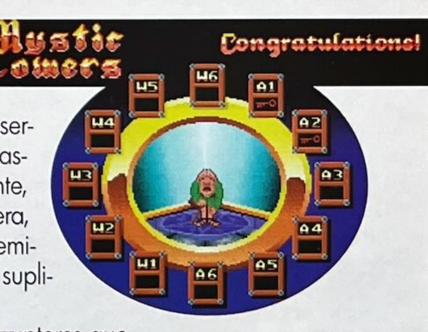
* Para mover al personaje protagonista:
- Tecla de acción: **Ctrl**
- Tecla de salto: **Alt**
- Tecla de selección de hechizo: **Barra** espaciadora
- Para agarrar cualquier objeto: **Backspace**





ALGUNOS CONSEJOS VALIOSOS

- Si sufres un envenenamiento por parte de algún enemigo, o por una trampa, y no tienes ningún hechizo de curación a mano, lánzate de cabeza a por una fuente de agua contaminada o a por una seta venenosa: ambos venenos se neutralizarán entre ellos y te habrás curado.
- Cada vez que entres en una pantalla, usa el hechizo de descubrimiento: te abrirá muchas puertas y te guiará hacia suculentos secretos llenos de items que te ayudarán.
- Limítate a esquivar a los monstruos hasta que hayas destruido el generador. Justo entonces dispárales como un loco. Esa será la mejor manera de conservar munición y no gastarla innecesariamente, ya que de otra manera, cada uno de los enemigos que venzas será suplido por otro.



- Prueba todos los interruptores que veas en la pantalla para ver si activan la luz, una puerta, una trampa, etc.
- Todo el oro que encuentres úsalo cuanto antes para conseguir munición en los dispensadores, pero hazlo con sabiduría, ya que en los pisos superiores de la torre es donde están los componentes más poderosos.
- Graba siempre que puedas tu situación y así no tendrás la desagradable labor de volver a empezar desde la primera torre si es que pierdes todas las vidas.
- No te confíes en lo que al número de vidas se refiere, ya que aunque empiezas con muchas, no tendrás oportunidad de conseguir ninguna otra y, más avanzados en la aventura, te serán escasas.

Contenido del CD-ROM

Este es el navegador multimedia con el que cada mes disfrutarás con tus demos favoritas. Gracias a su gran número de opciones tienes la posibilidad, tanto de ver los programas y demos más impresionantes, como el shareware mejor seleccionado, los vídeos más impactantes y los archivos de sonido y música con más ritmo, a golpe de ratón.
A continuación, os ofrecemos una rápida pero completa relación de todas las acciones realizables en el cuadro de mandos.
Si por cualquier caso seguís teniendo problemas a la hora de moveros por el navegador, lo único que tenéis que hacer es dirigiros al botón en cuestión y presionar F1, con lo que obtendréis la explicación del mismo. A continuación, con volver a pulsar F1 saldréis de nuevo al programa. Fijaos sobre todo en el cursor del ratón, ya que variará en función de si se puede realizar alguna acción o no. En caso afirmativo, se transformará en una mano y, en el negativo, seguirá siendo una flecha. Esperamos que os guste y que os facilite enormemente vuestro paseo mensual por el CD-ROM.

INSTALACION DEL CD-ROM

Para instalar el CD-ROM que regalamos con este número de la revista *OK PC*, sigue los siguientes pasos:

- **Si tienes instalado Windows 95** aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM el navegador de OK PC. También puedes utilizar el botón derecho del ratón sobre el icono del CD del grupo Mi PC para ver más opciones.
- **Si tienes Windows 3.1.** sigue los siguientes pasos: Ejecuta Windows.
  - ❑ Desde el Administrador de Programas, abre el menú Archivo, pulsando sobre la palabra Archivo con el cursor del ratón.
  - ❑ Selecciona la opción Ejecutar y escribe en la ventana que aparecerá a continuación: "D:\OKPC\OKPC.EXE", sin las comillas. Si tu unidad de CD-ROM no es la D:, cambia esta letra por la que corresponda a tu ordenador. Pulsa sobre el icono Aceptar y se ejecutará el programa que gestiona el CD-ROM. El programa no instala nada en el disco duro, todo se realiza desde el propio CD-ROM.

RESOLUCION DE PROBLEMAS

La diversidad de equipos y configuraciones existentes en el mercado hacen muy difícil definir un estándar que valga para todos los equipos. Si en el programa de Windows se enciende el botón de Ejecutar y no consigues que funcione la demo, ten en cuenta lo siguiente:

- Debes tener suficiente memoria libre del tipo que sea requerida. Si el sistema operativo tiene menos de 580 Kb (593.920 bytes) libres, tendrás muchos problemas de memoria. Si quieres liberar más memoria, sal de Windows y ejecuta el programa bajo MS-DOS. Ten cuidado, los equipos que vienen con el sistema operativo y Windows preinstalados sólo suelen estar optimizados para utilizar memoria extendida XMS.
- En caso de que el juego te funcione excesivamente lento, sal de Windows y ejecútalo bajo MS-DOS. Windows ralentiza mucho la ejecución de programas diseñados para MS-DOS.
- No ejecutes NUNCA un programa bajo Windows si no estás seguro de que puede funcionar bajo este entorno. El mal uso de Windows puede ocasionar pérdidas irrecuperables de información.
- Si tu problema es que los efectos sonoros no se oyen por tu tarjeta de sonido, sino por el altavoz del PC, prueba a ejecutar el programa bajo MS-DOS.
- La mayoría de los programas del CD-ROM están configurados para utilizar Sound Blaster con dirección 220, interrupción 5 y DMA 1. En algunos casos se obliga a tener esta configuración, pero en la mayoría de las ocasiones puedes copiar el juego al disco duro y luego cambiar la configuración de sonido. Para hacer esto busca un archivo con el nombre INSTALL, SETUP, CONFIG, SOUND o algo similar y ejecútalo.
- Muchos programas shareware necesitan las librerías VBRUN100.DLL, VBRUN200.DLL o VBRUN300.DLL para poder ejecutarse. Para que no tengáis ningún problema en localizarlas, las hemos agrupado en un directorio que sale del directorio raíz llamado VBRUN.DLL. Si quieres que Windows esté siempre preparado con estas librerías activ[as] no tienes más que copiarlas desde el C[D-]ROM a los directorios C:\WINDOWS [y] C:\WINDOWS\SYSTEM.
- Muchos programas shareware necesitan qu[e] tengas cargado el controlador ANSI.SYS pa[-]ra funcionar correctamente. Para instalar di[-]cho controlador añade la línea DEVIC[E] =C:\DOS\ANSI.SYS a tu archivo CON[-]FIG.SYS.

Para que no tengas problemas, hemos incluid[o] en el programa de este CD-ROM los pasos ne[-]cesarios que hay que dar si quieres ejecutar u[n] programa bajo MS-DOS.

- COOL95: En el directorio \COOL95 encontrarás un estupendo programa para editar y crear archivos de sonido.

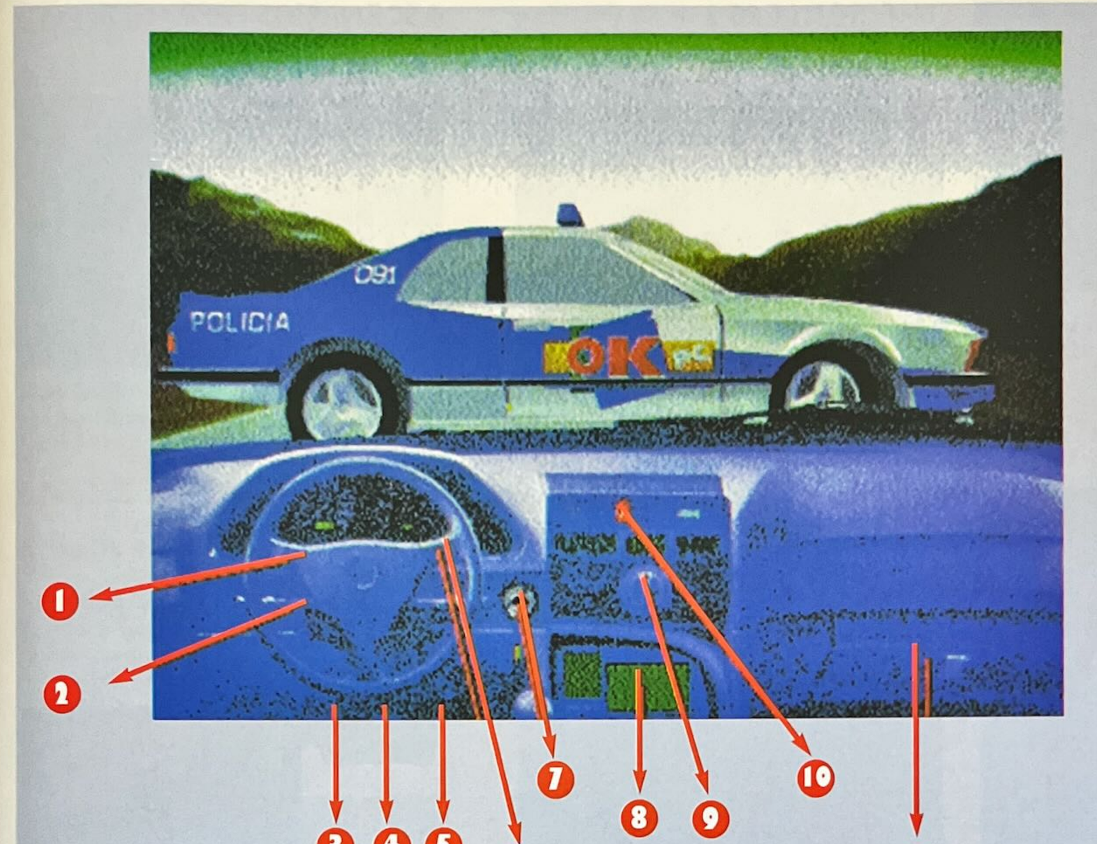
DEMOS

ADVANCED CIVILIZATION

486 DX 8 Mb



La gran cantidad de aficionados a los juegos de estrategia está de enhorabuena, ya que en los últimos tiempos este clásico género está viviendo una nueva edad de oro. Y para muestra un botón.
Dirige tu civilización a las más altas cotas de desarrollo, evitando ser dominado por tus vecinos. El juego debes ejecutarlo desde DOS.



1y .6 - Para avanzar y retroceder en la lista de las demos.

2.- Para obtener más información sobre la demo activa o salir de la ayuda.

3, 4 y 5.- Sirven para, respectivamente, instalar, copiar y ejecutar las demos.

7.- Para salir del navegador multimedia

8.- Para abrir el reproductor multimedia

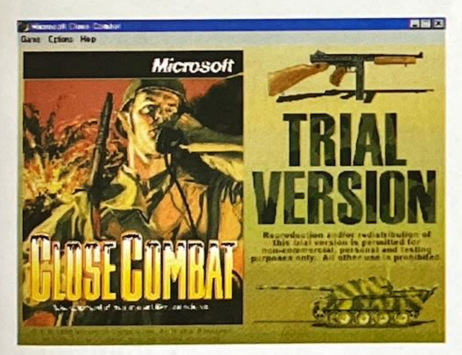
9.- Selector para demos, multimedia y shareware.

10.- Para activar la ayuda

11. Abre el catálogo del mes.

CLOSE COMBAT

486 DX2 8 Mb



Microsoft entra de lleno en el mundo de los juegos. Aquí presentamos este juego de estrategia ambientado en la II Guerra Mundial. Dirige sabiamente tus ejércitos, ya que de ti depende el desenlace de la guerra. Este juego sólo funciona en Windows 95.

GENEWARS

486 DX2 8 Mb

Juego de estrategia en el que deberás colonizar y explorar un extraño mundo habitado por curiosas criaturas de intenciones más que dudosas. Para jugar a él, deberás copiar el directorio entero en tu disco duro y ejecutar el fichero INSTALL.EXE.



LARRY 7

486 DX2 8 Mb

¿Quién no ha oído hablar de Larry? ¿Y quién no ha jugado a alguna de las curiosas aventuras de este simpático personaje? Aquí tienes la última aventura en



la que nuestro amigo se ha embarcado. Y nunca mejor dicho, ya que la acción transcurre en un impresionante crucero de placer. Deberás ejecutarlo en Windows 3.x/95.

NECRODOME

486 DX4 8 Mb

En un futuro apocalíptico, el mundo está dividido en ciudades estado dirigidas por señores feudales que luchan entre ellos. Tu sólo dispones de un sofisticado vehículo con poderosas armas y de tu astucia para intentar sobrevivir





en este entorno tan hostil. Y no será nada fácil. Este juego sólo funciona en Windows 95.

DIABLO

486 DX4 8 Mb



Por fin, tenemos aquí este esperado juego de rol que tantas espectativas ha creado: generación aleatoria de niveles, cientos de personajes distintos, misiones que nunca se repiten, etc. En esta versión previa, tu personaje será un guerrero. Este juego funciona sólo bajo Windows 95.

WAR WIND

486 DX4 8 Mb

Juego en la línea de Warcraft II, pero en el que tendrás que dirigir alguna de las cuatro razas de alienígenas que existen en el juego. Todas las características de este tipo de juegos ante ti: estrategia, acción y excelentes gráficos en esta magnífica demo.

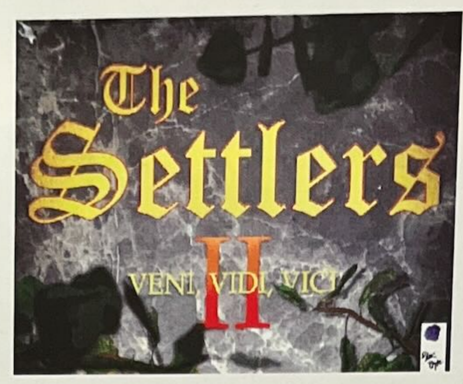
FX FIGHTER TURBO

486 DX4 8 Mb

Los juegos de lucha son toda una institución en este fascinante mundo. Y aquí tenemos una de las últimas novedades en este campo: las tres dimensiones, todo ello sin olvidar las características que todo juego de lucha debe tener, como la gran variedad de movimientos y la velocidad. Este juego sólo funciona bajo Windows 95.

THE SETTLERS 2

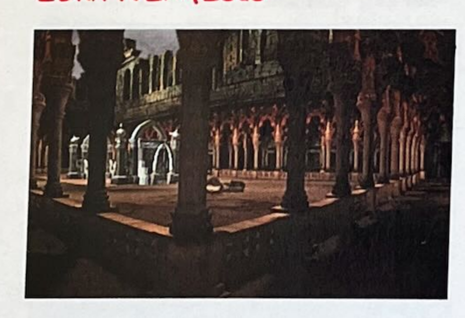
486 DX2 8 Mb



Cuando creíamos haberlo visto todo en el mundo de los juegos de estrategia, aparece esta maravilla que nos hace cambiar de opinión. Un realismo asombroso y unos divertidísimos gráficos, sólo son algunas de las virtudes de este magnífico juego que, sin duda, te hará pasar horas y horas delante del ordenador.



ZORK NEMESIS



Fantástica aventura creada por Activision en la que deberás



intentar resolver los más complicados puzzles y enigmas.

ESCENARIOS PARA WARCRAFT 2

Nuevos niveles para estos conocidos juegos encuentran en el directorio NIVELES.

MEDIA

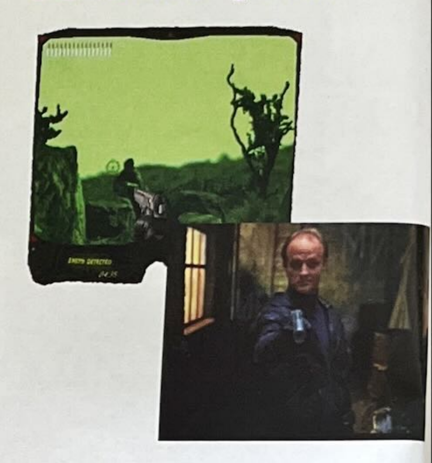
ZORK NEMESIS

C:\NEMESIS2\ZORK.AVI

Vídeo del estupendo *Zork Nemesis* comentado por sus propios creadores.

SPYCRAFT

C:\SPYCRAFT\SPY_EPK.AVI



Vídeo de *Spycraft*, excelente aventura ambientada en el fascinante mundo de los espías internacionales.

THE SETTLERS 2

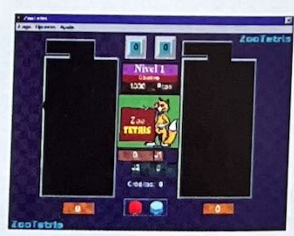
C:\SETTLER2\SETTLERS.AVI

Vídeo de este magnífico juego, cuya demo puedes disfrutar en este mismo número.

SHAREWARE

ZOOTETRIS

486 DX 4 Mb



Simpática versión del conocido *Tetris* en la que en vez de las clásicas fichas, tenemos que colocar frutas y animales de tal forma que estos últimos se las puedan comer antes de que se llene la pantalla.

COLUMNS

386 DX 4 Mb



Juego estilo *Tetris* en el que deberás colocar las fichas de tal modo que coincidan los colores de tres en tres.

PARCHIS

386 DX 4 Mb

Juego del clásico parchís, ante cuyo tablero todos hemos pasado largas horas en nuestra infancia.

TYRIAN

486 DX 4 Mb



Magnífico juego de naves espaciales, en el que deberás destruir todo lo que se te ponga delante. Muy buenos gráficos y grandes dosis de acción.

RECYCLE

386 DX 4 Mb



Divertido juego en el que, a toda velocidad, tendrás que reciclar todos los productos que van cayendo en la basura.

SIMON



386 DX 4 Mb

Clásico juego del *Simón* en el que deberás recordar secuencias cada vez más difíciles de colores y sonidos, y repetirlas.

TERROR EN EL INSTITUTO

386 DX 4 Mb

Pequeña aventura gráfica que transcurre en un instituto en el que suceden cosas bastante inquietantes.

TANK

486 DX 4 Mb

Dirige tu tanque y destruye a todos los oponentes que te salgan al paso. Este juego es para Windows 95.

SECCION DE UTILIDADES

Nuestro CD-ROM incluye las últimas versiones de las utilidades más típicas que son necesarias en todo PC multimedia. Las que incluimos este mes son las siguientes:

- Librerías VBRUN: En el directorio \VBRUN.DLL encontrarás las librerías software más típicas en todos los juegos shareware. Si tienes problemas con algún programa shareware, es recomendable que copies todas estas librerías a los directorios \Windows y \Windows\System.
- *Video for Windows*: En el caso de que tu versión de *Video for Windows* esté desfasada o tengas algún problema en la reproducción de vídeos, es recomendable que instales la última versión de este driver. En el directorio \VFW11E encontrarás la versión 1.1e. Para instalar *Video for Windows* sólo tienes que ejecutar el programa MSSETUP.EXE.
- *Quick Time*: En el directorio \Qtime encontraréis el programa QTIME.EXE que se utiliza para reproducir videos *Quick Time* bajo Windows. La versión que se encuentra en el CD-ROM es la 2.03.
- GWS: En el directorio \GWS encontrarás el visualizador shareware *Graphics Work Shop* (GWS) en su versión para MS-DOS. Este programa lo puedes utilizar para ver imágenes en múltiples formatos, así como para cambiar su tipo, aspecto y un sinfín de psoibilidades.
- *Wing*: Muchos programas de Windows utilizan el modo gráfico de 32 bits que ofrece *Wing*. Si algún programa de Windows te exige utilizar *Wing*, utiliza esta ampliación de Windows.
- Drivers VESA: En el subdirectorio \UNIVE43 encontrarás los drivers universales para activar los modos SVGA en MS-DOS, pruébalos si tienes problemas de ejecución con juegos SVGA.
- Paint Shop Pro: En el directorio \PSP3 está la versión shareware de este conocido y potente programa de edición y visualización de la gran mayoría de formatos gráficos existentes. Esta versión sólo funciona bajo Windows. En el directorio \PSP41 encontrarás la última versión de este programa para Windows 95.
- Antivirus: Hemos incluido una de las últimas versiones shareware del SCAN de Mac Afee tanto para MS-DOS, como para Windows 95., para asegurar la integridad de tu disco duro.
- Compresor ZIP: En el subdirectorio \WINZIP se encuentra el compresor ZIP para el entorno gráfico Windows. La última versión para MS-DOS la encontrarás en el subdirectorio \PKZIP204.
- COOL95: En el directorio \COOL95 encontrarás un estupendo programa para editar y crear archivos de sonido.

PARTICIPA CON OK PC

Si eres creativo y quieres que aparezcan tus programas shareware (juegos) en nuestro CD-ROM, envíanoslos en disquete o CD-ROM a:

OK PC
(SHAREWARE)
PLAZA REPÚBLICA DEL ECUADOR, 2, 1º B
28016 MADRID

Envíanos tus creaciones, ampliaciones de juegos, nuevos escenarios, niveles y todo lo que te gustaría compartir con nosotros, junto con tu autorización por escrito y podrás ver tus creaciones en el CD-ROM del mes siguiente. No olvides tu dirección por si necesitamos ponernos en contacto contigo por correo.

PRESENTACION DE AUDIOCLASICA



Una nueva revista se une al ya amplio elenco de publicaciones de la editorial LARPRESS, S.A., a la que pertenece *OK PC*. Su nombre es Audioclásica y va a especializarse en el fantástico e interesante mundo de la música en todos sus géneros, clásica, jazz, flamenco, etc.
La presentación de la misma se hizo en el hotel Palace, donde se entregó a los asistentes el segundo número de la revista que incluye dos CD-ROM.

BREVES

* Blue Byte tiene en preparación una ampliación para el genial *The Settlers II* en la que se incluyen diez nuevos mapas, un nuevo tipo de escenario invernal, la posibilidad de elegir cuatro civilizaciones diferentes y un editor con el que crear nuestros propios mapas.

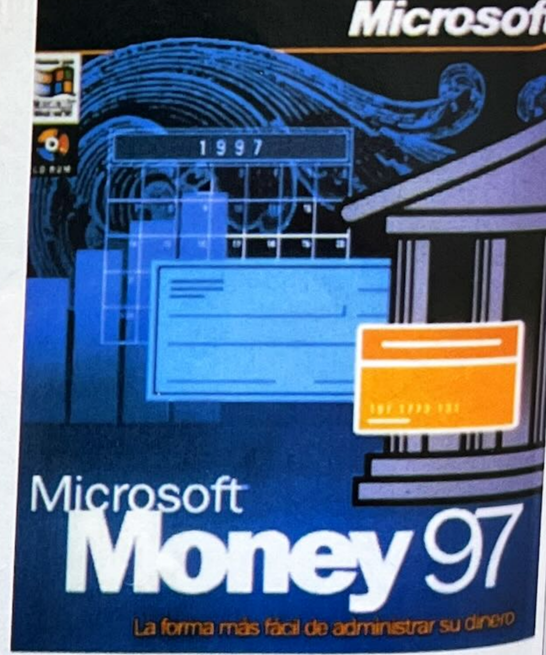
* Microsoft anunció el día 10 de octubre la versión 3.0 de su conjunto de APIs DirectX, la nueva base de Microsoft para el contenido de multimedia interactivo. Toda la información complementaria que se quiera adquirir estará disponible en la siguiente dirección de Internet: http://www.microsoft.com/mediadev/

* Virgin va a distribuir a partir de ahora todas las novedades de la compañía Interplay, creadora entre otros de la primera parte de *Warcraft*, de *Cyberia* y de las dos partes de *Descent*. Con esto consiguen los derechos de distribución de futuros éxitos como *Lost Vikings 2, MDK, Disruptor* y *M.A.X.* que antes pertenecían a la ya desaparecida distribuidora C.I.C.

* El SIMO, celebrado entre los días 5 al 10 de noviembre en el Parque Ferial Juan Carlos I, obtuvo máxima aceptación tanto por parte del sector profesional, como del público en general. Sin duda, la estrella principal fue Internet y todo lo que le rodea. Las distribuidoras de juegos aprovecharon para mostrar en sus stands las novedades que a lo largo de la navidad y de principios del 97 van a ponerse a la venta.

MICROSOFT NOS AYUDA A CONTROLAR NUESTRA ECONOMIA

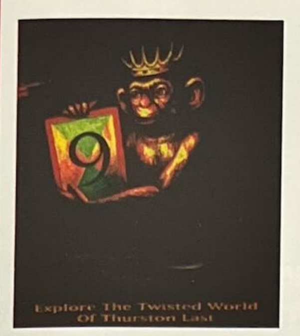
Microsoft presenta su programa de finanzas personales *Microsoft Money 97*. Con dicha utilidad vamos a poder realizar acciones como la administración de las finanzas personales, facilitando así las tareas de control relacionadas con su dinero, desde el pago de cuentas, hasta la previsión de su futuro económico inmediato de una manera ágil y comprensible.





PROXIMOS LANZAMIENTOS DE NEW SOFTWARE CENTER

Estos son los títulos que esta distribuidora, asentada en Barcelona, tiene previsto poner al alcance de todos los españoles:



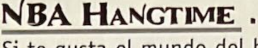
9.

Con un título tan simple, nos adentramos en una complicada aventura gráfica en la que encarnamos al heredero de un complejo de vacaciones llamado The Last Resort en el que ocurren cosas muy extrañas que deberemos resolver únicamente con la ayuda de nuestro ingenio.

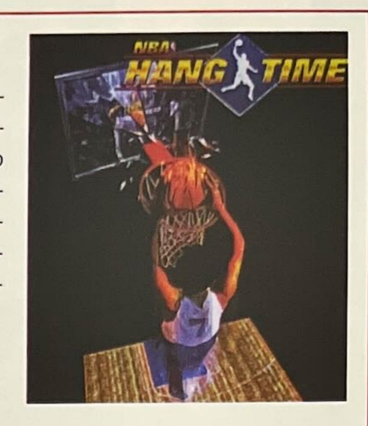


T-MEK.

Todo un clásico creado por Atari en el que vamos a pilotar un tanque futurista con el que tendremos que vencer a todos nuestros enemigos.

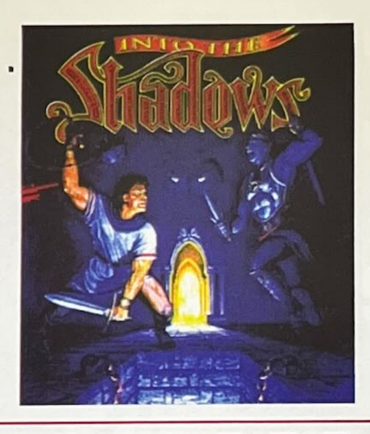


NBA HANGTIME.



Si te gusta el mundo del baloncesto y todo lo que le rodea, fliparás con este arcade inspirado en este deporte, con el que podremos realizar las más disparatadas jugadas, dignas de los baloncestistas de la liga norteamericana.

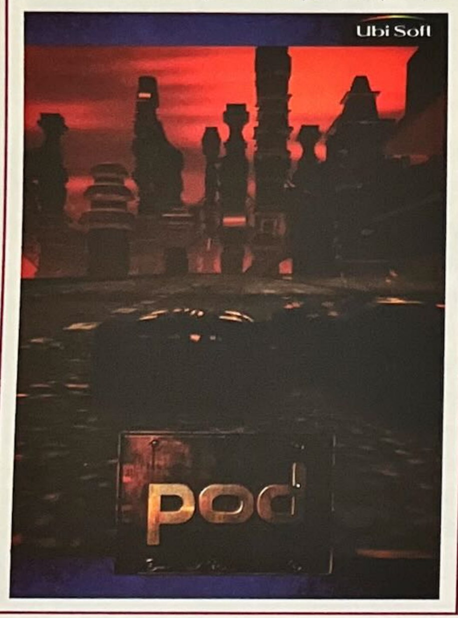
INTO THE SHADOWS.



Un arcade en el que encarnamos a un valiente caballero que, por artes arcanas, ha sido encerrado en la más oscura de las mazmorras de un castillo encantado. Ahora deberá escapar de allí, teniendo que luchar contra cientos de criaturas de otra dimensión, sedientas de sangre.

UBI SOFT PREPARADA PARA LA CAMPAÑA DE NAVIDAD

Además del impresionante *Diablo*, de Blizzard, los creadores de *Warcraft II*, del cual os ofrecemos una interesantísima preview en este mismo número, Ubi Soft tiene en sus planes de lanzamiento dos títulos más. El primero de ellos tiene como nombre *Pod* y nos mete de lleno en una trepidante carrera de automóviles futuristas en la que solamente puede haber un ganador y dicho vencedor será el único que sobreviva a la masacre que se cierne sobre el planeta en el que se celebra la competición, pues el premio es una plaza en una nave interestelar que tiene como destino la Tierra.



El segundo es un pack de diez juegos que se va a llamar *Golde Colection*. En él se van a incluir, entre otros, *Thunderscape*, *Master of Magic*, *Civilization*, *Air Power*, *Formula 1 Grand Prix*.



LA COLECCIÓN WHITE LABEL DE VIRGIN AUMENTA

Gran éxito está teniendo entre el público esta colección económica en la que se ofrecen auténticos productazos a un precio de risa que ronda las 2.000 ptas. El último de los juegos que engrosa la ya larga lista es *Lost Eden*, una aventura en la que tenemos que conseguir que dinosaurios y humanos vivan en armonía.

CLASICOS DE LUCAS ARTS

Erbe ha puesto a la venta una interesantísima colección de clásicos de Lucas entre los que se encuentran títulos como *Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle*, *Monkey Island* (1 y 2), *Rebel Assault*, *X-Wing* e *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*.

Todos aquellos que no tuvisteis la posibilidad de adquirir una de estas joyas de la programación estáis de suerte, ya que ahora vais a poder hacerlo. Daos prisa, pues no todas las veces se ofrece una segunda oportunidad como ésta.



PADS CON EL ESTILO DE LAS VIDEOCONSOLAS

Spaco va a distribuir los productos de Euromax. Dicha relación comercial ya ha tenido fruto, ya que va a ponerse a la venta el Phantom 2 y el Phanton 2 Pro, unos fantásticos joypads para PC, que siguen perfectamente los esquemas de los utilizados para videoconsolas.



Championship MANAGER 2™

ACTUALIZACIÓN 1996/97

– SIMPLEMENTE EL MEJOR MANAGER DE FÚTBOL JAMÁS CREADO".
PC ZONE 92%

– TODOS LOS EQUIPOS DE LA

LIGA ESPAÑOLA

DE LA

TEMPORADA 1996/97

EN PRIMERA Y SEGUNDA DIVISIÓN.



· COMPLETAMENTE EN CASTELLANO





Velazquez, 10-5.º Dcha. 28001 Madrid.
Télf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
E-Mail:proein @ teleline.es

Direcciones de Interes Internet

Hoy tratamos de seguir explorando este universo de información, buscando siempre lo que más nos interesa para nuestro fin: encontrar el máximo de información

En muchas ocasiones no es nada fácil ni sencillo elegir un juego a la hora de comprarlo, unas veces porque no disponemos de información suficiente, otras porque la información suministrada no es clara, y la mayoría de ellas, es porque no sabemos realmente si cumplirá nuestras expectativas.

Es por eso que en esta ocasión nos vamos a centrar en un servidor de juegos de una empresa. Se trata de una casa muy conocida por todos: ellos son Electronic Arts, una firma que lleva ya muchos años en el mercado.

Este servidor está estructurado de una forma clara y sencilla, su armazón está formado por compartimentos estanco; cada compartimento contiene los juegos de las diferentes casas asociadas que componen Electronic Arts.

Una de estas casas es Bullfrog, famosa ya por juegos tan conocidos y exitosos como por ejemplo *Syndicate*, y en donde podremos encontrar las últimas noticias sobre la nueva versión de este juego, además del resto de los programas más actuales de la misma.

Otra de las casas, cuyo nombre es un mito en simuladores de combate, es Jane's; en ella encontraremos y gozaremos de las últimas novedades en simuladores de vuelo, algo tan natural de inventar para ellos, como es para cualquiera de nosotros levantarse todas las mañanas.

Otra leyenda viva en el mundo de los juegos es Electronic Arts Sports. Como es natural y su propio nombre indica, se trata de una empresa dedicada al mundo de los deportes, simuladores de fútbol, baloncesto, béisbol y muchos deportes más, sin duda una gozad para los más atléticos de la casa.

Otra sorpresa para los amantes de los juegos es casa Origin, ¿cómo?, ¿que no sabéis quiénes son? S los creadores de la legendaria saga de *Wing Co mander*, y de el *Privatier*, seguro que ya sabéis de qu nes estamos hablando.

Pero aún no hemos acabado, también figura, cóm no, la propia *Electronic Arts*, que, claro está, desarro sus propios juegos de ordenador.

Ahora ya sabéis mucho más sobre la inmensa ca de juegos, las diferentes ramas que la componen y l dirección de Internet, o ¿pensabais que iba a ser tan cr de no ponerla? Su dirección es *http://www.ea.com/*

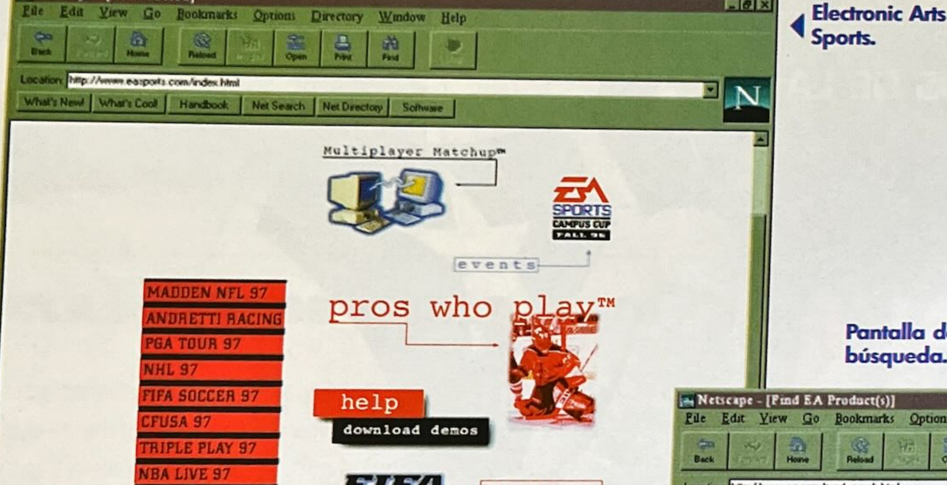
Como habréis podido comprobar, no hay tipo d juego en el mercado que ellos no abarquen, un pre tigioso sello, sin desmerecer nunca a los demás.



Sería absurdo e ilógico, disponer de una pági Web como la de Electronic Arts sin un buscador. Es buscador nos permitirá bucear dentro de la gran ba de datos de que dispone esta casa en Internet.

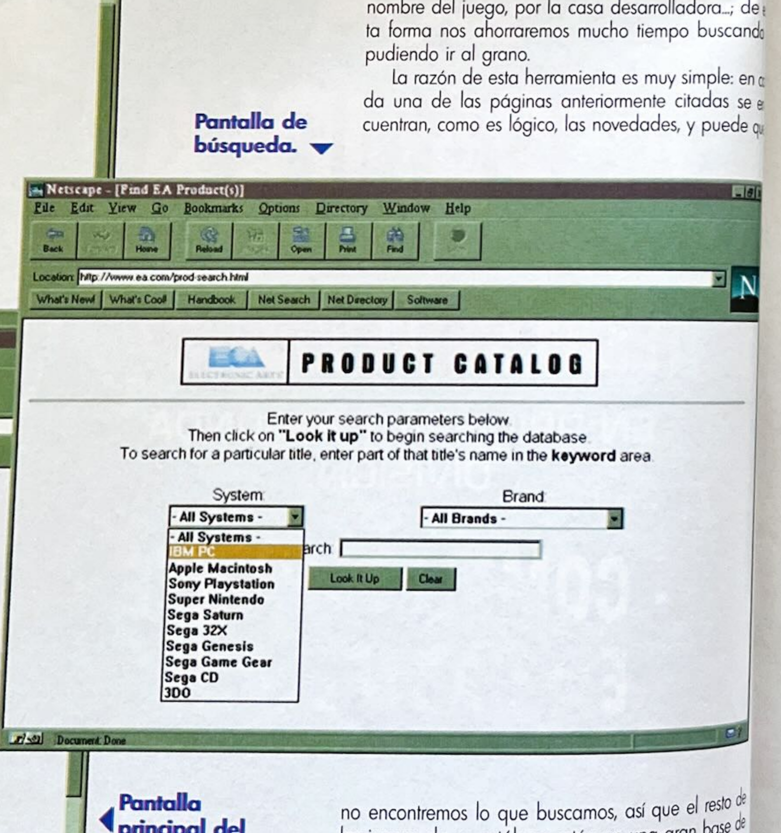
La citada herramienta nos permitirá buscar por nombre del juego, por la casa desarrolladora...; de e ta forma nos ahorraremos mucho tiempo buscando pudiendo ir al grano.

La razón de esta herramienta es muy simple: en ca da una de las páginas anteriormente citadas se en cuentran, como es lógico, las novedades, y puede qu no encontremos lo que buscamos, así que el resto de los juegos de su catálogo están en una gran base de datos, en la cual podremos buscar todos los títulos que necesitemos así como información, etc.



Electronic Arts Sports.

Pantalla de búsqueda.



Pantalla principal del Web de Electronic Arts.



Pantalla principal de la página de Electronic Arts.

La casa Bullfrog.

Menú de Origin.

Pantalla de empresas filiales de Electronic Arts.

Jane´s Combat Simulations.

¿QUE HAY DETRAS?

Detrás de todas las pantallas, podremos encontrar cientos de imágenes capturadas de los juegos, y vosotros os podréis preguntar: "¿y para qué quiero ver pantallas de un juego?" Pues por algo tan sencillo como que siempre será muy interesante para vosotros ver la resolución del juego, por ejemplo, o comprobar cómo son el tipo de gráficos, pudiendo de esta forma deducir la calidad de los juegos.

También encontraremos las características generales que necesitaremos en nuestro equipo para poder jugar. Ya sé que vienen escritas en la caja, pero muchas veces nos venden con las prisas juegos que, según el vendedor, sirven para nuestro equipo. Más tarde nos damos cuenta de que los vendedores son humanos.

Y lo más importante, podremos conseguir demos de la gran mayoría de los juegos: bastará con armarse de paciencia, tener un módem potente y adelante, ya tenemos ante nuestros ojos una demo del producto. Ante una demo, difícil es llevarse a engaño, o pensar que era una cosa y luego resulta que es un gato.

PARA TERMINAR

Cómo no, a mí lo que más me gusta de las comidas es el postre, así que como postre os voy a adelantar el contenido de nuestro próximo artículo, en el que os vamos a deleitar el paladar con una suave mousse de juegos de guerra.

Prometemos facilitaros direcciones interesantes donde no sólo encontraréis los citados juegos, sino, además, erratas conocidas de los mismos, parches para juegos y mucha más información que os sorprenderá y alegrará, ya que de todos es sabido que los juegos de estrategia de ordenador son los hijos de los tradicionales juegos de mesa, que también tendrán un lugar en estas líneas, puesto que quien más y quien menos empezamos por la mesa para seguir por nuestro ordenador.

Estoy seguro de que este postre os hará mucho más llevaderas las digestiones de vuestros juegos de estrategia, y también os demostrará que Internet es mucho más, tan sólo hay que saber buscar y para eso estamos nosotros.

TONY GOMEZ

CORDLESS MOUSE MAN PRO

¡FUERA DE TU VIDA LOS CABLES!



UNO DE LOS MAYORES INCONVENIENTES DE POSEER UN ORDENADOR CON TODOS LOS ELEMENTOS MULTIMEDIA POSIBLES ES LA MARAÑA DE CABLES Y DISPOSITIVOS QUE SE GENERA EN LA MESA. LOGITECH ES PIONERA EN COMERCIALIZAR DISPOSITIVOS MOVIDOS POR CONTROL REMOTO.

Y son los ratones los que se llevan la fama de incómodos, porque, precisamente, es el cable que concecta estos pequeños ingenios el que más sufre si nuestro escritorio o mesa está repleto de complementos del ordenador, libros, cafés, etc. Consecuencia: el cable tiende a romperse con una frecuencia espantosa y junto con el típico desgaste de la bola son los motivos por los que tenemos que cambiar de ratón demasiadas veces.

Logitech, una compañía con muchos años de experiencia en la construcción y diseño de ratones, ha presentado al mercado recientemente un nuevo ratón cuya principal característica es que no tiene cables, pero, a diferencia de los ratones inalámbricos movidos por infrarrojos, éste utiliza tecnología de radiofrecuencia. Esto significa una gran ventaja para el usuario, pues el funcionamiento del ratón no se ve influido por ningún objeto ni tampoco hay necesidad de orientar el receptor de señales al ratón, como pasa con los de cualquier mando a distancia casero por infrarrojos (televisión, vídeo o equipo de música).

Y la otra característica que le distingue es la inclusión de un botón especial que puede ser manejado con el dedo pulgar. Este es el primer ratón del mundo con esta posibilidad tan curiosa. Este tercer botón es el central de otros modelos de ratón y aunque su uso está muy limitado en juegos y otros programas, el software especial que incorpora el ratón hará un buen uso de él.

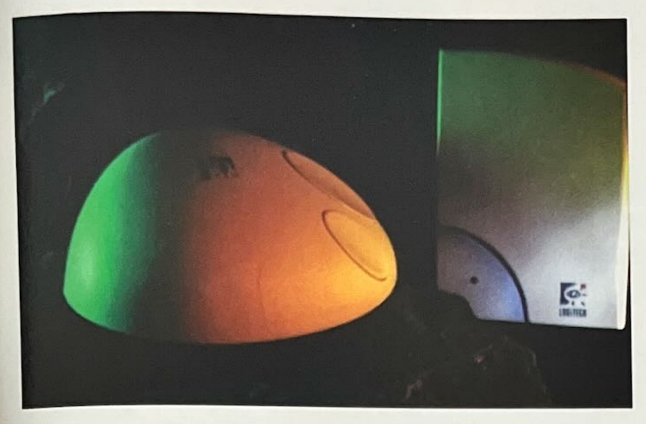
Cordless Mouse Man Pro está especialmente indicado para los diestros, debido a su particular diseño, que se adapta anatómicamente a la mano derecha, permitiendo que la mano y la muñeca permanezcan relajados todo el tiempo mientras se esté delante del ordenador.

NAVEGANDO A TRAVES DE WINDOWS

El ratón está diseñado para que funcione sin problemas bajo DOS, Windows 3.1 y Windows 95. En estos dos últimos se adapta perfectamente al driver de ratón que trae por defecto Windows, pero es muy aconsejable que instalemos el software que acompaña al *Cordless* para disfrutar de todas sus ventajas.

Entre las utilidades software destacan sobre todo dos: *Hyperjump* y *Smartmove*.

Hiperjump permite al usuario tener acceso directo a los ocho comandos de uso



más frecuente bajo el entorno Windows 95: inicio, acceso a menús, minimizar, cerrar una aplicación, desplazamiento horizontal y vertical, maximizar y cambio de aplicación. Estas funciones aparecen alrededor del cursor, ganando así un tiempo precioso al seleccionarlas sin tener que acudir a la barra superior de herramientas. Esté donde esté el cursor podrás acceder a todas las funciones de una aplicación determinada.

Smartmove, en cambio, es una utilidad para seleccionar automáticamente la función que más se repita en un menú de opciones. Es decir, en vez de señalar la primera de toda una lista, el cursor se colocará sobre la que nosotros hayamos predeterminado, como puede ser grabar o imprimir, que siempre se suelen colocar a la mitad de estos menús. La velocidad vuelve a ganar la partida.

La instalación de este software es muy sencilla, sobre todo para Windows 95, permitiendo adaptar el ratón a las necesidades particulares de cada usuario, ya que es posible programar los tres botones para distintas funciones.

SOBRE MECANICA

Además del software tan avanzado, el hardware del ratón ha sido construido a conciencia para resistir un uso continuo en cualquier tipo de condiciones, gracias a la construcción robusta del *Cordless*. Aun así, no debemos descuidar la limpieza del ratón, sobre todo, la de la bola de arrastre. Limpiarla al menos una vez al mes es lo más aconsejable.

La tecnología de radiofrecuencia, desarrollada por Logitech en 1991, es mucho más fiable que la de infrarrojos, sobre todo por la transmisión de la señal, que se produce sin preocuparnos por los obstáculos que haya entre el ratón y el receptor de la señal.

El alcance es de dos metros a pleno funcionamiento de las pilas. Otro detalle muy importante es que el ratón funciona en la banda de los 27 Mhz, así se eliminan interferencias de otros dispositivos como la radio, y los cuatro canales que tiene permiten que usemos varios ratones del mismo tipo sin que causen conflictos entre sí.

En fin, se trata de uno de los mejores ratones que hemos tenido ocasión de analizar. Tal vez, su mayor pega sea su poca utilidad para las personas zurdas al adaptarse exclusivamente a la mano derecha, pero ése es un detalle que los diestros agradecerán bastante.



GIROS EN EL AIRE

Los ratones son los periféricos más populares que existen en los ordenadores. Son muy útiles, pero siempre han llevado una vida muy "arrastrada". Con 3D Pointer podrás dirigir el puntero de Windows en el aire con total libertad.

FICHA TÉCNICA

Nombre:	3D Pointer
Tipo:	Dispositivo de Señalización
Compañía:	PHILIPS
Distribuidor:	PHILIPS
Teléfono:	900-98 31 81
Nota:	80 PC

La idea no es nueva, pero ha sido Philips quien la ha llevado a la práctica y quien ha conseguido que llegue fácilmente al usuario final. Manejar un ratón en el aire podía ser algo fantástico que hasta la fecha parecía imposible, pero existe. Se llama *3D Pointer*.

Este curioso objeto de forma ovalada responde como cualquier ratón. Funciona con los drivers generales para cualquier ratón de sobremesa y, por supuesto, para Windows 95. Su instalación es tan sencilla como conectarlo al ordenador, pero resulta extraño que no venga acompañado de un disquete con un driver en su interior. Se supone que ya todo el mundo tiene acceso a Windows 95 o que tiene el driver de un ratón, pero sería interesante que Philips hubiera incluido más software para acompañar el *Pointer*, tanto para mostrar las características del producto, como para servirse de un driver, si alguno de vosotros carece de él.

Tardaremos un poco en manejar el *3D Pointer*, pero luego agradeceremos sus posibilidades.

USOS VARIADOS

Si acaso eres un clásico, pero te has comprado el *3D Pointer* para vacilar con tus amigos, puedes usarlo como si fuera un ratón nor-mo

Fíjate que el *Pointer* incorpora cu-tro botones, dos son especiales pa manejarlo en el aire y tienen un fue-te color naranja para distinguirlos. L otros dos restantes cumplen las típic funciones de selección cuando utiliz mos el *Pointer* en la mesa. En este c so el botón especial izquierdo ta bién puede ser usado.

Pero es en el aire cuando el *Poi-ter* nos deja asombrados. En este c so, una de las teclas se transforma e "tecla de fijación" y sirve para ind carle al *Pointer* que abandone el mo do "track" porque está siendo mane jado desde el aire. Esta tecla de fija ción activa un osciloscopio interio que es el encargado de transforma la señal hasta el ordenador a travé de un largo cable. Una sugerenci sería un *3D Pointer* que funcionase con infrarrojos, para que fuera au más útil.

A pesar de la carencia de software el manual es bastante explicativo de lo que podemos hacer con este original dispositivo, como es habitual en Philips, donde la documentación técnica brilla por su excelente calidad. Esto, unido a un buen precio final, convierten al *3D Pointer* en una propuesta original y atractiva.


WingMan™ Warrior
El nº 1 para los juegos 3D en perspectiva de 1ª persona, con selector de vistas de 4 posiciones y multiples botones para eliminar la mayoria de comandos de teclado. Con la exclusiva tecnología de 360° SpinControl™ para una mayor velocidad en los giros. Diseño sólido para resistir cualquier situación.
WINGMAN
WARRIOR
John Romero -de ID Software- comenta: "Nunca imaginé que hubiese una manera tan devastadora de jugar con mis juegos. WingMan Warrior es la máquina definitiva para combatir a dos manos."
LOGITECH
"Ahora más que nunca, la diversión y la creatividad están al alcance de nuestra mano.
Para explorar el Ciberespacio, los productos Logitech son lo último.
¡Nos encantan!
Logitech® amplía las fronteras en tecnología de PCs. Nuestras nuevas herramientas de sobremesa te ayudan a trabajar, a jugar y a navegar por Internet más rápido, más fácil y de forma más productiva que nunca.
Para mayor información, llama al 902-23-9333 o visita Logitech en http://www.logitech.com
Alcampo, Cadena Beep, El System, Centro Mail, Interdiscount, KM Tiendas, Logic Control, C. C. Pryca, Market Software.
ENTER
SPACE
Hans van Rooij, Jane Williams, Paolo Castrucci and Stefan Kohlgrüber
Ciudadanos de la Comunidad Europea
TM/® - Las marcas comerciales son propiedad de sus respectivos depositarios

CONCURSO

WARCRAFT II TIDES OF DARKNESS

Durante el tiempo que duró el anterior concurso de *Warcraft II* recibimos cientos de escenarios que poco a poco incluiremos en nuestro CD-ROM. Muchas gracias por vuestra colaboración. Esperamos que los demás lectores disfruten de vuestros trabajos.

Algunos de los escenarios recibidos no funcionaban adecuadamente y tuvimos que rechazarlos, así que decidimos incluir el curso de creación de escenarios de *Warcraft II* para que tengáis las ideas más claras al respecto.

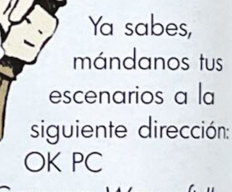
Para animaros, programamos otra vez el concurso *Warcraft II* para que nos enviéis más y más escenarios de este fantástico juego. Además, el premio no puede ser más jugoso, se trata de:

Una tarjeta de sonido Maxi *Sound 64 PnP*

Este fantástico complemento multimedia tiene las siguientes características:

* Sonido cuadrofónico. Además permite efectos 3D.
* Ecualizador de 4 bandas.
* 64 voces polifónicas.
* 425 sonidos de instrumentos.
* 128 sonidos General Midi.
* Tecnología Plug & Play.
* 4 Mb de memoria.
* Compatible con Sound Blaster, MPU 401, General Midi, General Standard, Windows 3.x y Windows 95

Además de un completo software para que puedas aprovechar todas las características de la tarjeta.



Ya sabes, mándanos tus escenarios a la siguiente dirección:
OK PC
Concurso Warcraft II
Pl. República del Ecuador, 2, 1º
28016 MADRID

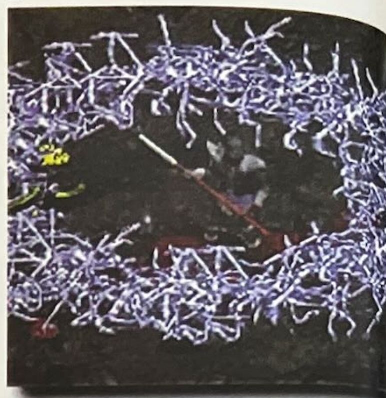


Ubi Soft ENTERTAINMENT


INTERACTIVE STUDIOS LIMITED
ISL
FIRO & KLAWD
TU QUE MIRAS CARAPICO
• Un reparto de más de 30 caracteres, completamente creados en 3D, todos con diferente personalidad y actitud que les da un estilo de ataque diferente (tanto físico como verbal)
• Ocho mundos isométricos y virtuales generados en 3D
Uno o dos jugadores, en acción simultánea. Puedes competir o colaborar con un amigo.
• Juego no lineal. Durante el juego las decisiones que vas tomando, hace que la historia tenga diferentes finales.
• Aproximadamente 16 diferentes localizaciones de 8 mundos virtuales, cada uno con seis personajes para quitar de en medio.
PlayStation
PC CD-ROM
ERBE
BMG INTERACTIVE

DIABLO ¡ENTRAS...

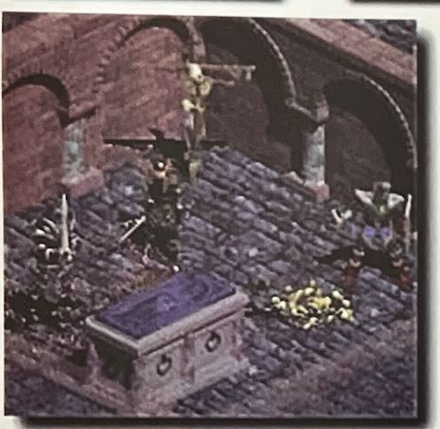
Los programadores del genial Warcraft 2 vuelven a la carga con un título que seguro va a sorprender al cien por cien de la población jugona mundial, pues su calidad en todos los aspectos es sobresaliente y tiene todas las características para alzarse con los primeros puestos en muy poco tiempo.





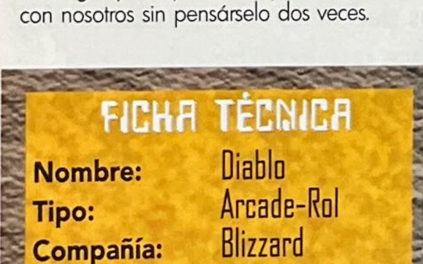






Una antaño alegre villa ha sido cubierta por completo por el manto del caos y la maldad. Los escasos habitantes que quedaban o murieron por terribles enfermedades, o bajo los ataques de criaturas del averno.

Sin saber cómo, te has visto involucrado en esta situación, convirtiéndote en la única posibilidad de esta pobre gente. Como tal, vas a tener que adentrarte en los más inhóspitos lugares y las más profundas mazmorras, donde cientos de enemigos y trampas nos esperarán para acabar con nosotros sin pensárselo dos veces.



FICHA TÉCNICA

Nombre:	Diablo
Tipo:	Arcade-Rol
Compañía:	Blizzard

TRES GUERREROS ANTE EL PELIGRO

A la hora de adentramos en la aventura, vamos a poder elegir entre tres tipos de personaje:

- **El guerrero**: cuya habilidad se centra en el manejo de las armas, siendo el más diestro a la hora de enfrentarse cuerpo a cuerpo con los enemigos, teniendo también más posibilidades de sobrevivir, pues además de gozar de la mayor constitución física, tiene la posibilidad de llevar puestas las más resistentes de las armaduras.
- **El ladrón**: el más ágil de los tres y rápido de movimientos. Su sagacidad le permite luchar tanto a corta distancia con dagas y espadas cortas como a larga distancia con arcos e incluso utilizar pergaminos y libros mágicos para realizar hechizos de ataque y defensa, mucho más diestramente que el guerrero.
- **El brujo**: entregado por completo a las artes arcanas, es prácticamente nulo en el combate cuerpo a cuerpo y, paradoja, a pesar de ser el más frágil, es también el más poderoso, ya que una vez que aumente su experiencia, podrá realizar los hechizos más destructores.

Todos aquellos aficionados a los juegos de rol de mesa, descubrirán en *Diablo* la al- nativa perfecta para presenciar en directo s épicas batallas contra demonios, zombies, g blins y demás que tan malos ratos de tensi nos hicieron pasar usando únicamente nues imaginación. De hecho, los programadores Blizzard han utilizado para crear *Diablo* aspe tos tan típicos como el hecho de ir aumentand en experiencia, dividida en niveles, que nos p mitirán añadir puntos a todas nuestras carac rísticas, convirtiéndonos así en guerreros m diestros.

El juego se desarrolla en tiempo real en do momento; de hecho, incluso cuando es mos mirando el inventario o aumentand nuestras características, la acción no para corriendo el peligro de ser atacados cuan menos nos lo esperamos.

Treinta hechizos diferentes, decenas de a mas y armaduras entre l que elegir, cantidades inge tes de enemigos y cerca d una centena de misione que, gracias a un sistema d cálculo gráfico varían, hacien do que nunca una aventur sea igual, nos esperan e *Diablo*, el juego de rol par ordenador por excelencia.

CARLOS F. MATEOS

EL INVENTARIO Y LAS CARACTERÍSTICAS

En todo momento vamos a tener la posibilidad de acceder tanto al inventario, como a la hoja de características del personaje, teniendo en cuenta que tapa parte de la pantalla y la acción no se detiene, por lo que en un descuido podríamos ser parte del almuerzo de un ogro sin saberlo.

Q.A.D.

LOS VIEJOS TIEMPOS DEL ARCADE

Jon Ritman es uno de esos personajes que ya forma parte de la pequeña historia de los juegos de ordenador. A él se deben muchos éxitos que han conseguido ventas millonarias. Su nuevo proyecto es un "matamarcianos" de toda la vida y con la adicción que sólo él sabe dar.



En el año 2999 AD el Universo sufre una extraña transformación que lo convierte en un inmenso caos donde lo único que se puede hacer es coger el caza más potente y no dejar bicho viviente.

Este es el "original" argumento de *Q.A.D.*, un juego con la loable idea de volver al arcade del pasado con la tecnología del presente y con una historia del futuro. Todo un conglomerado de tiempos verbales para un juego con la única pretensión de entretener y divertir.

Se trata de volver a las máquinas arcade del pasado, pero en un entorno tridimensional y con una absoluta libertad de movimientos. Para ello, el equipo de Ritman ha creado una serie de herramientas denominadas *Beyond Landscape* y *Polar Sprout* que permiten a la nave moverse a sus anchas en cualquier tipo de escenario, mientras pulsas el láser para barrer de enemigos el nivel.

Q.A.D. son las siglas de *Quintessential Art of Destruction*, un título muy explicativo de lo que consiste el juego, pues, según Ritman, es el mejor argumento para un arcade de acción: no dejar nada vivo y recoger lo máximo en ayudas y puntos. Tiene razón, éste es el esquema seguido por miles de juegos desde la creación de los ordenadores, consolas y otros medios electrónicos de entretenimiento.

Esperemos que tales perspectivas de dimensión sean ciertas y la gente de Cranberry nos muestre que a las ideas viejas todavía les queda mucho tiempo de vida si se realizan con los medios adecuados de la nueva tecnología. Muchas esperanzas para un "matamarcianos".

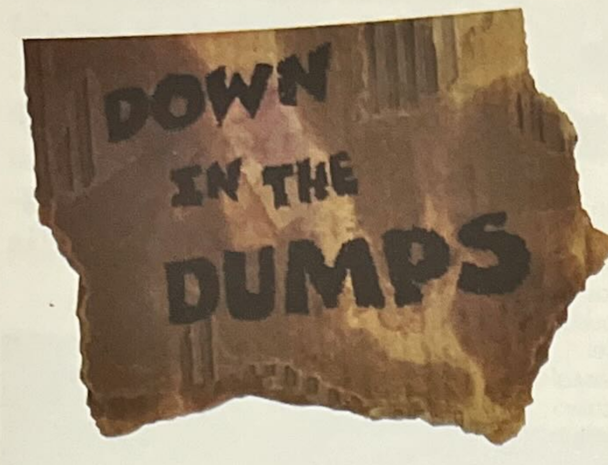
ANGEL FCO. JIMENEZ





FICHA TÉCNICA

Nombre:	Q.A.D.
Tipo:	Arcade
Compañía:	Cranberry
Distribuidor:	Erbe



La originalidad es algo que cada día echamos más de menos en los juegos. *Down in the Dumps* es la excepción que confirma la regla.

FICHA TÉCNICA

Nombre:	Down in the Dumps
Tipo:	Aventura
Compañía:	Philips
Distribuidor:	Erbe



EXTRATERRESTRES EN LA BASURA

La idea de los extraterrestres no es nada nuevo en el mundo de los juegos de ordenador, pero sí que lo es la de una familia alienígena perdida en un maloliente basurero de la Tierra. Necesitarán nuestra ayuda, pues su tecnología les permite navegar por el espacio, pero, como son de tamaño minúsculo, cualquier objeto o animal terrestre supone una amenaza para su supervivencia.

Down in the Dumps ha sido diseñada como una aventura surrealista y llena de humor. Humor adulto porque las situaciones que se producen están llenas de violencia y de un sarcasmo particularmente cruel.

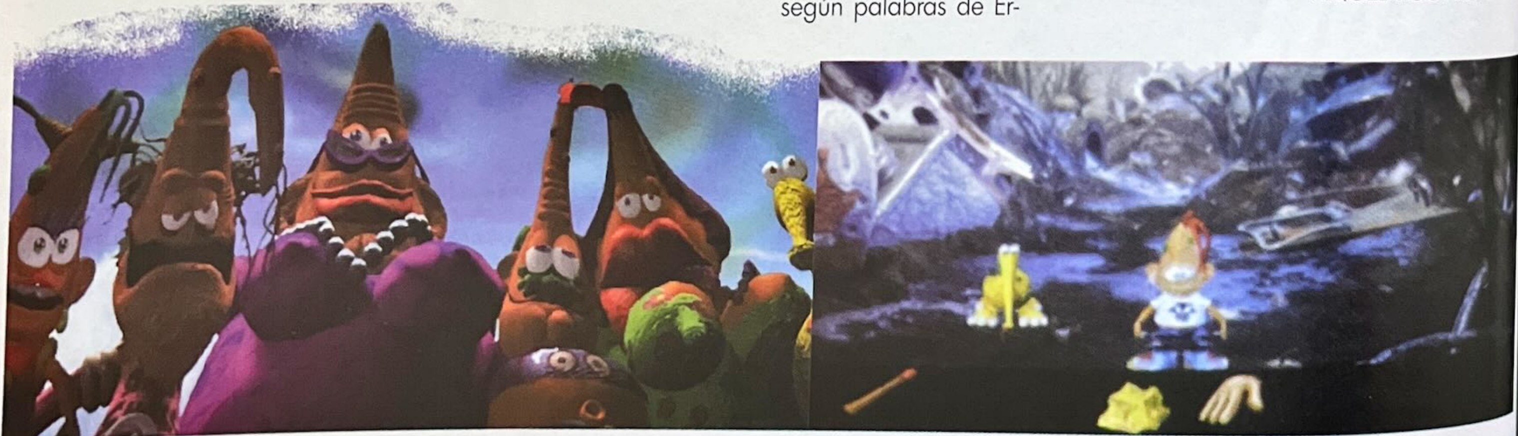
UN MUNDO PELIGROSO

El juego se divide en cuatro aventuras totalmente diferentes. En cada una de ellas, manejaremos a un miembro de la familia para recuperar las piezas de la nave accidentada. Como es lógico, aparecerán una multitud de personajes para complicarnos la vida o ayudarnos en algunas ocasiones, pero serán las menos. Pues *Down in the Dumps* tiene muchas horas de juego, sobre todo por la maldad con que han sido ideados algunos de los puzzles y también por la mala idea que tienen unos gamberros espaciales que en todo momento nos estarán acosando y evitando que construyamos la nave.

Los gráficos son algo fuera de lo común, según palabras de Erbe y pudimos comprobarlo al ver la primera versión de la aventura. Los fondos realizados con gran exquisitez de detalles contrastan con el diseño de los extraterrestres que tienen todos cara de tontos. Nos imaginamos que, de esta forma, el contraste es mucho mayor entre personajes y escenarios, y al jugador no quedará más remedio que echar una carcajada de vez en cuando.

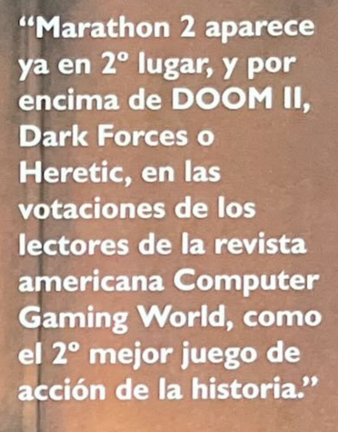
El inventario del juego es bastante original, como todo en general, pues podemos en él apilar todos los objetos que encontremos. En *Down in the Dumps* el orden no existe en ningún momento, pero de cualquier objeto que encontremos en el vertedero, a todas luces inservible, puede suponer reparar la nave de nuestros amigos y que vuelvan a casa. Como E.T. y con unas gotas más de fina ironía.

ANGEL FCO. JIMENEZ



¿Quieres arruinar tu vida?

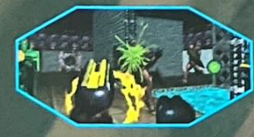




"Marathon 2 aparece ya en 2º lugar, y por encima de DOOM II, Dark Forces o Heretic, en las votaciones de los lectores de la revista americana Computer Gaming World, como el 2º mejor juego de acción de la historia."

MARATHON 2
DUNDARAL
Sólo para windows® 95 y Macintosh






MARATHON 2: Dundaral, el juego de acción 3D que te dejará hambriento, desnudo y arruinado, simplemente porque no podrás dejar de jugar a él. Entre las ruinas de una antigua civilización deberás encontrar los restos de una antigua secta, así como descubrir secretos durante siglos enterrados. Marathon 2 ofrece una intensa experiencia, tanto para un jugador como en multijugador por red. 28 increíbles niveles, tanto exteriores como bajo el agua, gráficos SVGA, sonido estéreo, 13 niveles multijugador... Comienza a preocuparte. **MARATHON 2 ARRUINARÁ TU VIDA.**

BUNGIE

Distribuye:



Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97



STREET RACER

DIVERSION SOBRE RUEDAS

Comenzó siendo un juego para consolas y ha sido tal el éxito y la aceptación que ha tenido que los programadores han decidido hacer una conversión hacia el PC, pues los usuarios de ordenador también tenemos derecho a disfrutar de un arcade de carreras tan divertido como éste.

El proceso de programación de *Street Racer* está casi finalizado, faltando ya escasos meses para que podamos contar con él. Este título va a ser el primero que permita que jueguen hasta ocho personas a la vez en una misma pantalla, sin necesidad de tener una red o un módem instalados, solamente el teclado y varios joysticks o joypads.

El parámetro que más se ha tenido en cuenta al hacer cada una de las versiones ha sido la jugabilidad, ya que lo que se pretende es que *Street Racer* sea un título de carreras al que todos puedan jugar, sin límite de edad.

Entre sus características cabe destacar una sorprendente velocidad gráfica, incluso en el modo de ocho jugadores, pocas veces vista en un PC; una rotación de los escenarios de gran suavidad y sin salto alguno; un sistema de inteligencia artificial que hace que los competidores que controla la máquina jueguen tan bien como lo hace el humano, es decir, tanto mejor lo hagas tanto mejor lo hará el ordenador y viceversa. Cuatro niveles de dificultad, niveles de lucha dentro de un lugar cerrado, ocho competidores, cada uno con sus propias características y muchas más cosas vas a encontrar en *Street Racer*, un juego que te traerá la sensación de las consolas al PC.

CARLOS F. MATEOS

FICHA TÉCNICA

Nombre:	Street Racer
Tipo:	Carreras
Compañía:	Vivid Image





ABSOLUTE PINBALL

SPACO ENTRA CON BUEN PIE



G-NOME:

ROBOTS EN GUERRA

No estamos hablando de enanos, sino de gigantes de metal. El arma más utilizada del futuro.



De manos del grupo de programación 7th Level surge un nuevo simulador de robots gigantescos. La guerra es su único lema y nosotros estaremos al mando de uno de ellos.

Pero *G-Nome*, a diferencia de otros juegos, como *Mechwarrior* y *Earthsiege*, se adentra más en el campo del arcade que en la estrategia. Sus gráficos y movimientos han sido diseñados para que sea lo más rápido posible, sobre todo si jugamos en red, porque *G-Nome* tiene opción de hasta ocho jugadores enfrentándose entre sí o dos equipos de cuatro y, en este caso, se pueden mandar mensajes de todo tipo, hasta cifrados, para que no se enteren los que hacen de enemigos.

Los gráficos están todos realizados en tres dimensiones y en muy alta resolución. Al parecer 7th Level confía mucho en su juego, pues ya está realizando un disco de datos con expansiones y nuevas misiones para jugar.

Puede ser la sensación de este tipo de juegos, que ya han formado todo un subgénero dentro del mundo del arcade. Con todas las características que promete será un producto a tener muy en cuenta.

ANGEL FCO. JIMENEZ

FICHA TÉCNICA

Nombre:	G-Nome
Tipo:	Arcade
Compañía:	BMG Interactive
Distribuidor:	Erbe





Su primera acción ha sido la de traer a España todos los productos de 21ST. Century, siendo uno de ellos este *Absolute Pinball* que promete revolucionar el ya machacado género de los pinball.

Cuatro son los tableros a los que vamos a tener que enfrentarnos para conseguir el mayor número de puntos y alzarnos así con el primer puesto en la lista de los mejores. Vamos a jugar bajo una perspectiva cenital, mucho menos engañosa que la de otros títulos del mismo tipo que ofrecen una falsa vista 3D que lo único que hace es liarnos, ya que el movimiento de la bola se hace muy irregular, lo que aumenta bastante la jugabilidad y, además, si a eso le añadimos una calidad gráfica notable y un sonido fantástico, podemos decir sin temor a equivocarnos que podemos encontrarnos ante el mejor pinball de los meses venideros.

Si Spaco consigue tener la mitad de éxito en PC, seguramente más, que en Nintendo, mucho nos tememos que las demás distribuidoras tendrán que temblar de miedo, pero, como en todo, el tiempo lo dirá.

CARLOS F. MATEOS

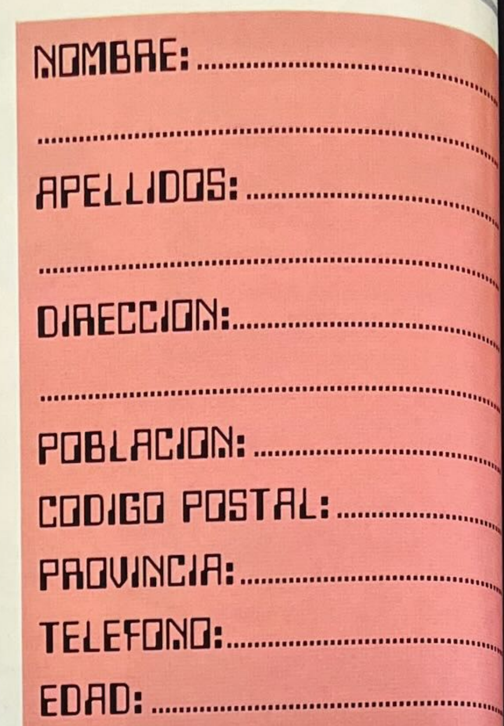


FICHA TÉCNICA

Nombre:	Absolute Pinball
Tipo:	Pinball
Compañía:	21st Century

CONCURSO



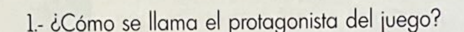


Este mes inauguramos un nuevo concurso en el que podéis participar. Es tan sencillo como leer el comentario del juego *Gene Machine* de Virgin que realizamos en el número 51 de nuestra publicación.

Mándanos el cupón de la página o una fotocopia si no quieres estropear la revista a la dirección abajo indicada. Hay jugosos premios para los ganadores.

* Un primer premio: una cazadora tipo Bomber, los juegos *Screamer* y *Lost Eden*.
* Tres premios finalistas: una camiseta de Virgin, los juegos *Screamer* y *Lost Eden*, un póster de *Gene Machine*.

1.- ¿Cómo se llama el protagonista del juego?



a. Pierce Featherstonehaugh
b. Sherlock Holmes
c. Arthur Conan Doyle

2.- ¿Dónde encontrarás a Jack el Destripad

a. En una iglesia
b. En un prostíbulo
c. En el Museo del Prado

3.- ¿Qué medio de transporte es utiliza por nuestros protagonistas para viajar por L dres?

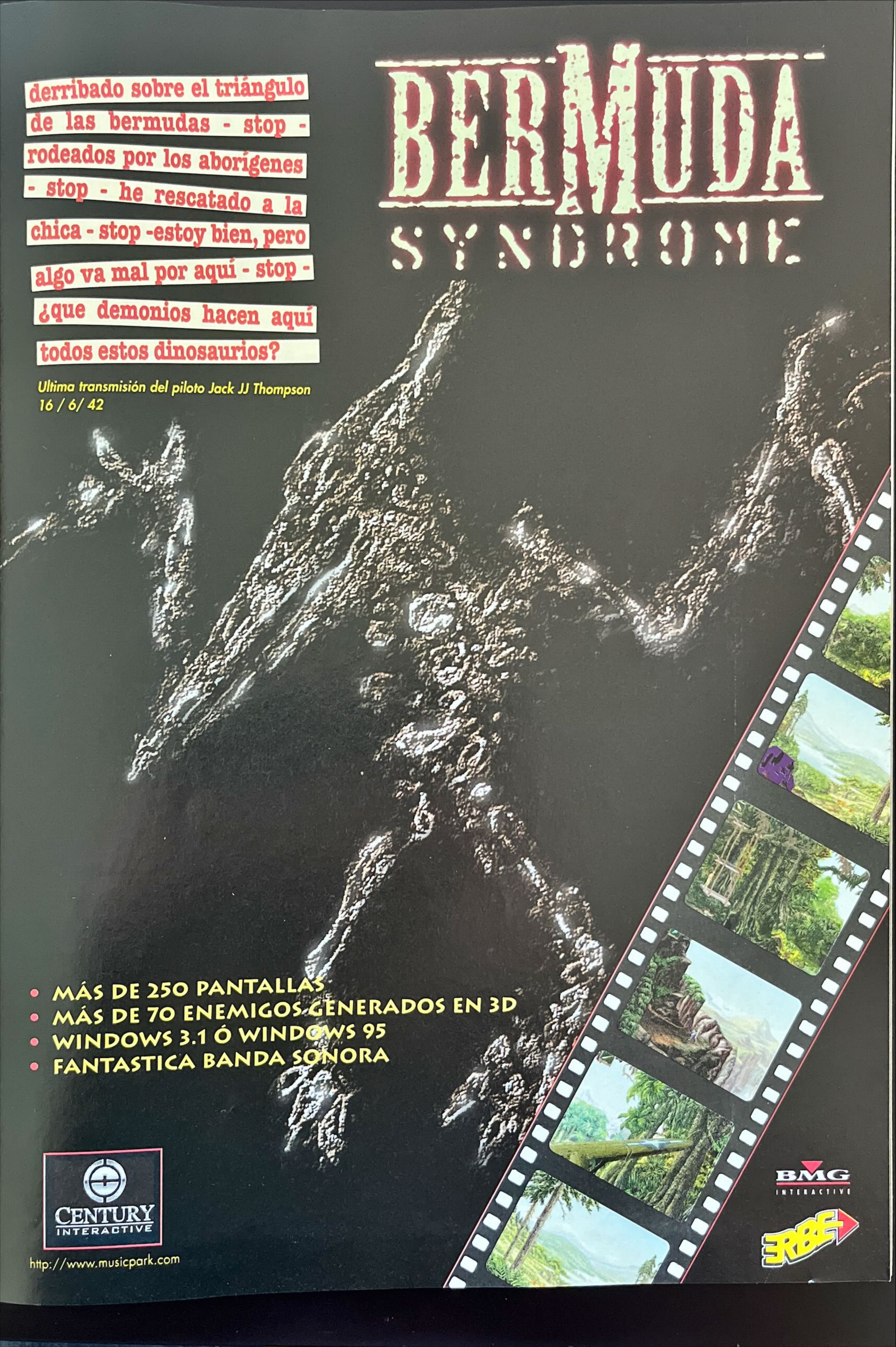
a. El metro
b. Auto-stop
c. Un coche de caballos

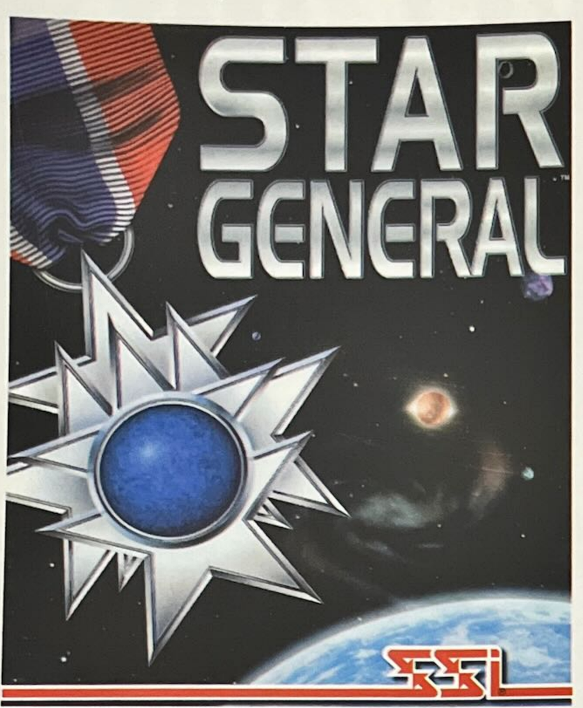
Manda tus respuestas a:

OK PC
CONCURSO *GENE MACHINE*

Pza. República del Ecuador, 2, 1º B
28016 Madrid
O también al fax: (91) 457 98 36.




BERMUDA
SYNDROME
derribado sobre el triángulo
de las bermudas - stop -
rodeados por los aborígenes
- stop - he rescatado a la
chica - stop -estoy bien, pero
algo va mal por aquí - stop -
¿que demonios hacen aquí
todos estos dinosaurios?
Ultima transmisión del piloto Jack JJ Thompson
16 / 6/ 42
• MÁS DE 250 PANTALLAS
• MÁS DE 70 ENEMIGOS GENERADOS EN 3D
• WINDOWS 3.1 Ó WINDOWS 95
• FANTASTICA BANDA SONORA
CENTURY
INTERACTIVE
http://www.musicpark.com
BMG
INTERACTIVE
ERBE



DESDE EL CORAZON DE LA GALAXIA

Dueños de un imperio galáctico donde la raza humana habita en innumerables planetas, nos enfrentamos de nuevo a la guerra como nuestros antepasados en la Tierra. Hemos abandonado las hachas, los fusiles, los tanques y hasta los cazas supersónicos, porque disponemos de las armas más potentes que haya desarrollado la ciencia.

La serie *Panzer General* ya ha conocido cuatro episodios totalmente distintos, que han ido pasando desde la II Guerra Mundial a la fantasía épica. Pero un tema como el espacio no podía pasar desapercibido en esta serie, pues es uno de los temas más recurrentes en la estrategia.

El desarrollo del juego va a ser muy parecido al de sus hermanos, pero esta vez con proporciones cósmicas, pues existen varios tipos de tablero, dependiendo de si el combate se produce en el espacio, en la órbita de un planeta o en su superficie.

FICHA TÉCNICA

Nombre:	Star General
Tipo:	Estrategia
Compañía:	SSI
Distribuidor:	Proein, S.A.

MUNDOS EN GUERRA

Star General contará con las características que han hecho tan famosos a los anteriores, como son un interfaz ágil y cómodo, un fácil aprendizaje, animaciones para cada combate y, sobre todo, muchos escenarios distintos para practicar, además de la consabida campaña de gran duración. Con seis razas aliens, además de la humana, el número de naves y artefactos es muy grande y emplearemos mucho tiempo hasta que conozcamos las posibilidades estratégicas de cada una. Se trata de emplear a fondo el clásico sistema de "ensayo y error". Tendremos que conquistar imperios y encontrar recursos para mantener la flota espacial en buenas condiciones, así como reclutar soldados y mercenarios en cualquier planeta. El ambiente de las películas de ciencia ficción se puede oler e este estupendo juego de estrategia, por lo m nos así lo prometen sus creadores.





Jugar en red no podía faltar y *Star Gene* está capacitado para jugar con 6 perso conectadas al mismo tiempo, aunque no s en modo real, debido a las propias caracte ticas del juego. También es p ble la conexión entre dos or nadores o a través del m dem.

Muy pronto apa cerá *Star Gene* en nuestro pa Los aficionados *Panzer General* y al espacio tienen una buena razón para frota las manos.

ANGEL FCO. JIMEN

Los arcades tridimensionales en primera persona parece que no pasan de moda y los programadores cada vez consiguen inventar algo nuevo que les da pie para un nuevo título. *Necrodome* es uno de esos que se añaden a la ya larga lista y que va a poner de nuevo a los jugones con los nervios de punta.

NECRODOME

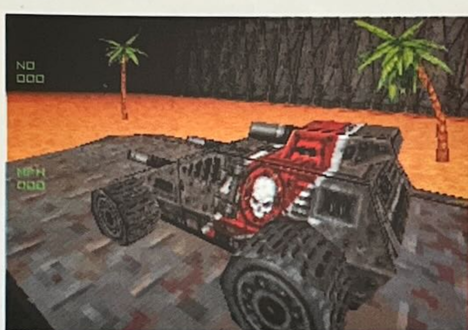
SIGUE LA FIEBRE DEL *DOOM*




FICHA TÉCNICA

Nombre:	Necrodome
Tipo:	Arcade
Compañía:	SSI

SSI, famosa por sus títulos de rol y estrategia, vuelve a la carga abordando otro terreno como es el de los arcades que hasta ahora no se había atrevido a pisar, y lo hace de muy buena manera con este *Necrodome*, un arcade tipo *Doom* en el que vamos a tener que ir superando diversos niveles, llenos de trampas y enemigos, a bordo de nuestro vehículo blindado o, en el peor de los casos, a pie, contando únicamente con nuestras piernas.



A TODA VELOCIDAD

Cada una de las fases está formada por un enorme recinto cerrado lleno de trampas, como minas o barriles explosivos, zonas de alto riesgo, como piscinas de ácido o zonas electrificadas que harán puré nuestros circuitos, y enemigos, dotados con armas de gran calibre que atraviesan el más duro de los blindajes.

A lo largo y ancho de cada una de las fases encontraremos ítems de ayuda que servirán para recuperar tanto la vida del conductor como los escudos del vehículo, además de nuevas armas que nos harán imparables.

Dentro de muy poco, podréis disfrutar de la versión definitiva de *Necrodome* y desde aquí os aseguramos que va a ser realmente llamativa en todos los aspectos, un producto muy recomendable.

CARLOS F. MATEOS

AMOK

ACCION SUBMARINA




FICHA TÉCNICA

Nombre:	Amok
Tipo:	Arcade
Compañía:	New Software Center

Amok nos traslada a las partes más profundas del océano, donde vamos a tener que controlar un minisubmarino de combate, que, a pesar de ser un tanto frágil, tiene una gran movilidad lo que le hace difícil de cazar, y goza de un poderoso armamento consistente en misiles y ametralladoras que lo convierten en el terror de los mares.

A bordo del mismo, vamos a tener que realizar con éxito numerosas misiones, cada vez más complicadas. En todas ellas nos vamos a encontrar con obstáculos, naturales, como bancos de coral, o artificiales, como minas y enemigos que pueden ser submarinistas o tiburones.

Amok funcionará tanto bajo Windows 95, como en DOS, pero es en la primera versión donde se aprovecharán al máximo las posibilidades del juego, ya que podremos cambiar



la resolución, jugar a pantalla completa o con una ventana, etc.

En escasos meses podremos contar con la versión definitiva de este genial arcade que promete mucho, sobre todo a los amantes del género.

CARLOS F. MATEOS

LAS DIFERENTES MISIONES

Antes de comenzar, tendremos la oportunidad de leer y aprendernos aquello que debemos realizar, para así llevar a cabo con más perfección el objetivo que se nos ha impuesto.

WAR WIND

MAS ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

Todo lo que *Warcraft II* ha llevado al mundo de la estrategia está comenzand[o] a dar ya sus frutos. El primero de los "clónicos" es *War Wind*. Un planeta habitado por cuatro razas alienígenas que viven en un desorden social donde los más poderosos esclavizan a los más pobres. Ahora comienza la rebelión.



La estrategia en tiempo real se está convirtiendo en el género favorito no sólo de los aficionados de siempre, sino de un buen número de conversos que este año se han quedado con la boca abierta al ver las posibilidades de *Warcraft II* y su tremenda adicción, lo que ha convertido la vida social de nuestros lectores en algo inexistente.

EL LEGADO DEL ROL

Era lógico que otras compañías siguieran el camino que marcó Blizzard. La última que lo ha hecho ha sido SSI y Dreamforge, un equipo que poco a poco ha ido mejorando la calidad de sus juegos de rol, como *Stone Prophet*. La experiencia acumulada en el rol, les ha servido para dar un nuevo aire, y nunca mejor dicho, a un juego que se llama *Vientos de guerra*, a la estrategia en tiempo real. No sólo se trata ahora de combatir y construir más rápido que el enemigo, sino que ahora cada miembro de tu clan tiene una personalidad propia y puede ir mejorando poco a poco a lo largo de los escenarios de la campaña. No se trata de fichas impersonales, sino que los supervivientes de cada escenario serán mucho mejores que los que reclutes en el siguiente. De esta forma, *War Wind* tiene un fuerte carácter de rol, al preocuparnos por todos los miembros de nuestro clan.

Cuatro razas en guerra permanente

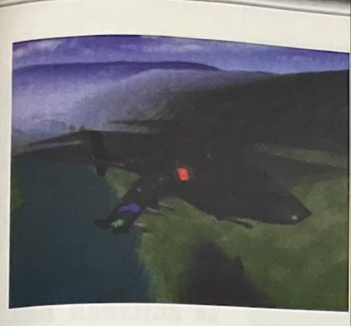
La complejidad también ha aumentado. El número de razas a controlar se eleva hasta cuatro y cada una tiene sus propias edificaciones. Para complicar aún más las cosas, no e[...] siempre una correspond[...] de edificios entre razas[...] jugar una campaña co[...] da raza te permitirá sab[...] que puede hacer cada civiliz[...] Afortunadamente, la ayuda que ofrece el jueg[...] muy completa, pero en un primer mom[...] no se puede evitar la sensació[...] perderte en un mundo de[...]siado complejo.

Por supuesto, no podí[...]tar la consabida [...]ción de juego en [...] Hasta un total [...] ocho jugadores [...] 30 escenarios [...]ferentes es [...] campo de [...]ción que pres[...]ta [...] *Wind*. Tamb[...] encontrarás [...]merosas es[...]nas cinemát[...] al terminar ca[...] misión de u[...] campaña, lo q[...] deriva en falta [...] originalidad, co[...]pensada con enormes dosis de alta estrategia y del rol.

ANGEL FCO. JIMEN[...]

FICHA TÉCNICA

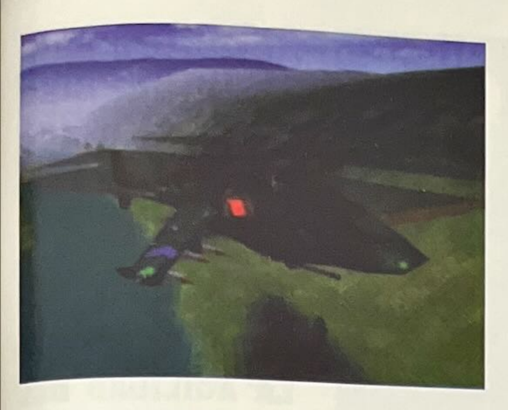
Nombre:	War Wind
Tipo:	Estrategia
Compañía:	Mindscape
Distribuidor:	Proein, S.A.



Blue Byte, famosa por títulos como *The Settlers II*, *Albion* o el reciente *Archimedean Dynasty*, vuelve a la carga con un trepidante arcade tridimensional en el que controlamos un helicóptero de combate con el que tendremos que enfrentarnos a mil y un enemigos.

En el último E.C.T.S., celebrado en otoño, tuvimos la oportunidad de ver una versión aún sin finalizar del producto que ahora nos ocupa y ya por aquel entonces era impresionante. Dentro de ser lo de siempre, ya que nos encontramos ante un shoot'em up de toda la vida en el que tenemos que



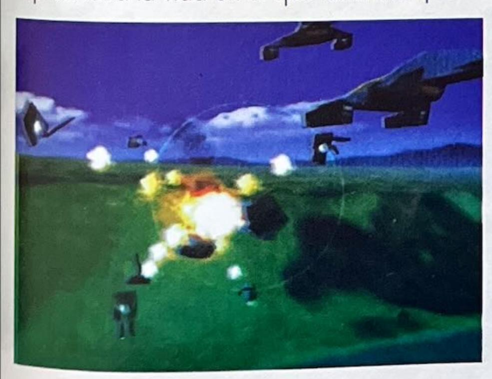


3D HELICOPTER

LA DESTRUCCION TIENE HELICES

Blue Byte, famosa por títulos como *The Settlers II*, *Albion* o el reciente *Archimedean Dynasty*, vuelve a la carga con un trepidante arcade tridimensional en el que controlamos un helicóptero de combate con el que tendremos que enfrentarnos a mil y un enemigos.

En el último E.C.T.S., celebrado en otoño, tuvimos la oportunidad de ver una versión aún sin finalizar del producto que ahora nos ocupa y ya por aquel entonces era impresionante. Dentro de ser lo de siempre, ya que nos encontramos ante un shoot'em up de toda la vida en el que tenemos que apuntar, disparar y, al mismo tiempo, esquivar el fuego enemigo sin colisionar con los obstáculos.



3D Helicopter se va a desarrollar mediante misiones, separadas entre sí, que tendremos que ir superando con éxito para continuar con la siguiente. Algunas serán de rescate, otras de destrucción masiva de una zona en concreto y otras de lucha contra otros helicópteros o contra unidades de tierra, como carros blindados o tanques armados con misiles antiaéreos.

UN AMPLIO SURTIDO DE ARMAMENTO

Como todo helicóptero de combate actual, existe un amplio número de armas que podemos usar para destruir todos los objetivos. Entre ellos están la ametralladora de gran calibre, especial para barrer zonas llenas de infantería; los *Hellfire*, perfectos para atravesar el duro blindaje de los tanques y muchos más, como cohetes para acabar con edificios o hacer explotar en el aire a helicópteros.

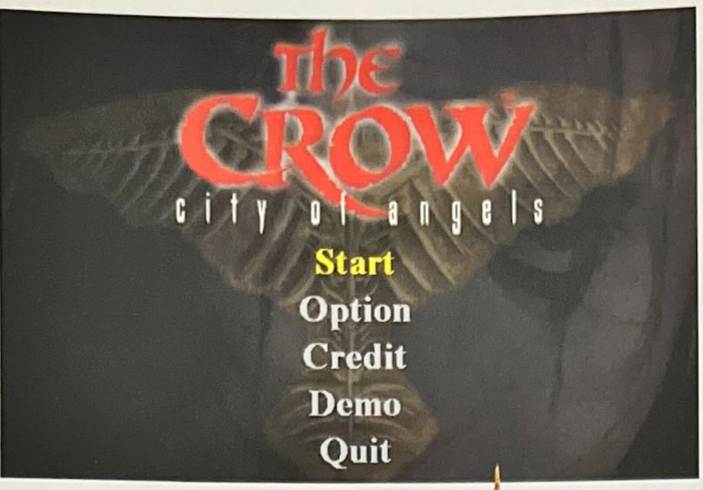
El juego se va a desarrollar en todo momento bajo una perspectiva de seguimiento en la que vemos nuestro helicóptero desde atrás, lo que nos da una gran visión de juego.

Dentro de muy poco vamos a poder disfrutar de este genial arcade que revoluciona el estilo de los shoot'em up, un género ya muy castigado y al que, sin embargo, las compañías programadoras no dejan de lado ya que de siempre ha gustado y siempre gustará por lo fácil que es jugar a este tipo de títulos y el enorme grado de diversión y adictividad que alcanzan.

De los creadores de *The Settlers II* llega este trepidante arcade

CARLOS F. MATEOS





CUANDO EL CUERVO NO SE LLEVA TU ALMA

BASADO EN PELÍCULA QUE ESTRENÓ A FINALES OCTUBRE, LLEGA ES FANTÁSTICO ARCADE LUCHA CALLEJE TRIDIMENSIONAL Q NOS TRANSMITE C TODA FIDELIDAD PODER, LA FUERZA LA AGILIDAD D CUERVO, EL VENGADO NOCTURN

Nos encontramos ante un título que, a pesar de estar aún en proceso de programación, muestra ya lo que va a ser la versión definitiva y es algo realmente impresionante. A diferencia de otros títulos del mismo género, los gráficos son poligonales, lo que le da un aire que recuerda a juegos como *Alone in the Dark*, pero mucho más violento y mejor realizado, gracias a las capacidades tecnológicas de la actualidad.

Los movimientos están muy conseguidos y reflejan perfectamente la habilidad como luchador del personaje de la película.

FICHA TÉCNICA	
Nombre:	The Crow: City of Angels
Tipo:	Arcade-Lucha
Compañía:	Acclaim

LA REVOLUCION DE LOS COMICS

Acclaim tiene ahora mismo en cartelera varios títulos que tienen como protagonistas a personajes de los comics y las películas, como es el caso de *Alien*, *Batman* o *Iron Man* y, en el caso que nos ocupa, *El Cuervo*.

Puede que nos encontremos ante la revelación de los juegos de lucha para los próximos meses. Si la pinta que tiene la versión inacabada es tan impresionante como esperábamos, tendremos que ver el título ya producido para descubrir lo que verdaderamente es bueno, pero hasta entonces brá que esperar, eso sí, impacientemen

CARLOS F. MAT





Sir Tech es una compañía especializada en conseguir productos donde se mezclan a partes iguales la estrategia y el rol. Os presentamos su último experimento de este tipo en un ambiente muy, pero que muy, bélico.

Esta es la segunda parte de un juego llamado *Jagg Alliance* que, por desgracia, no tuvo mucha repercusión en Esp ña, aunque era uno de los mejores proyectos ideados por Sir Tech, especialistas en juegos de rol como la serie *Wizardry*.

Deadly Games no se distingue mucho de su antecesor por sus mejoras en gráficos y sonido, a excepción de las escenas intermedias con secuencias cinemáticas y animación renderizada. Se distingue, sobre todo, por la posibilidad de editar escenarios de una manera asequible para cualquier tipo de jugador.

Entre las principales características destaca sobre todo la posibilidad de elegir

MUTANT PENGUINS

UN PELIGRO VESTIDO DE FRAC

LOS JUEGOS PARA VIDEOCONSOLAS SIEMPRE HAN GOZADO DE UNA GRAN ACEPTACI N, SOBRE TODO POR LA SENCILLEZ DE SU MANEJO Y SU ADICTIVIDAD. MUTANT PENGUINS ES UN M S QUE RESPETABLE EJEMPLO QUE CONVIERTE NUESTRO ORDENADOR EN UNA M QUINA RECREATIVA.

Nos encontramos ante un trepidante arcade en el que, bajo una perspectiva cenital, vamos a controlar a dos simpáticos personajes que tendrán que luchar contra la amenaza que se cierne sobre su planeta. Tras el accidente que tuvo una nave espacial en un lago de residuos, comenzó el incesante ataque de una raza de pingüinos mutantes, que se multiplicaban por todos lados.

A base de encontrar armas y objetos de ayuda, tu misión será impedir que ocurra el desastre, teniendo que viajar a través de cientos de niveles con un único objetivo: vencer a los malévolos pingüinos.

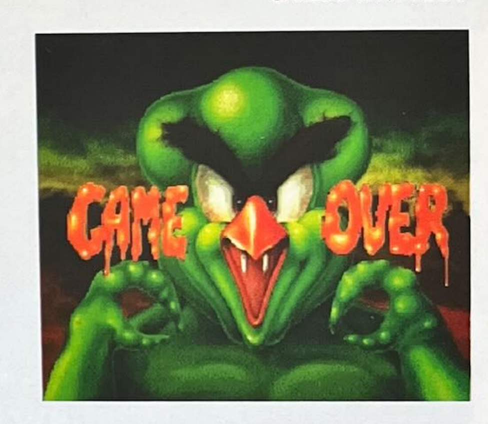
Bajo este singular argumento, encontramos el típico arcade de máquina recreativa que, sin embargo, ha sido creado para PC. Los gráficos tienen gran calidad y resolución y todo ello, aun así, no hace que se pierda ni un ápice de rapidez.



FICHA TÉCNICA	
Nombre:	Mutant Penguins
Tipo:	Arcade
Compañía:	Gametek

Mutant Penguins no tiene porque ser considerado como uno de esos títulos de clase B, ya que tiene la calidad suficiente como para estar en primera fila.

CARLOS F. MATEOS



entre 70 soldados de elite para cumplir las misiones. Como buen juego de rol que se precie, debemos vigilar las barras de vida de nuestro grupo a lo largo del combate, mientras mejoramos algunas de sus habilidades. Es decir, si nos encontramos con una trampa-bomba, es conveniente tener en filas a algún especialista en explosivos. Tampoco pueden faltar los "Rambo" encargados del combate más duro y que serán necesarios en más de una ocasión, pero no olvides que la estrategia es el principal factor para la victoria.

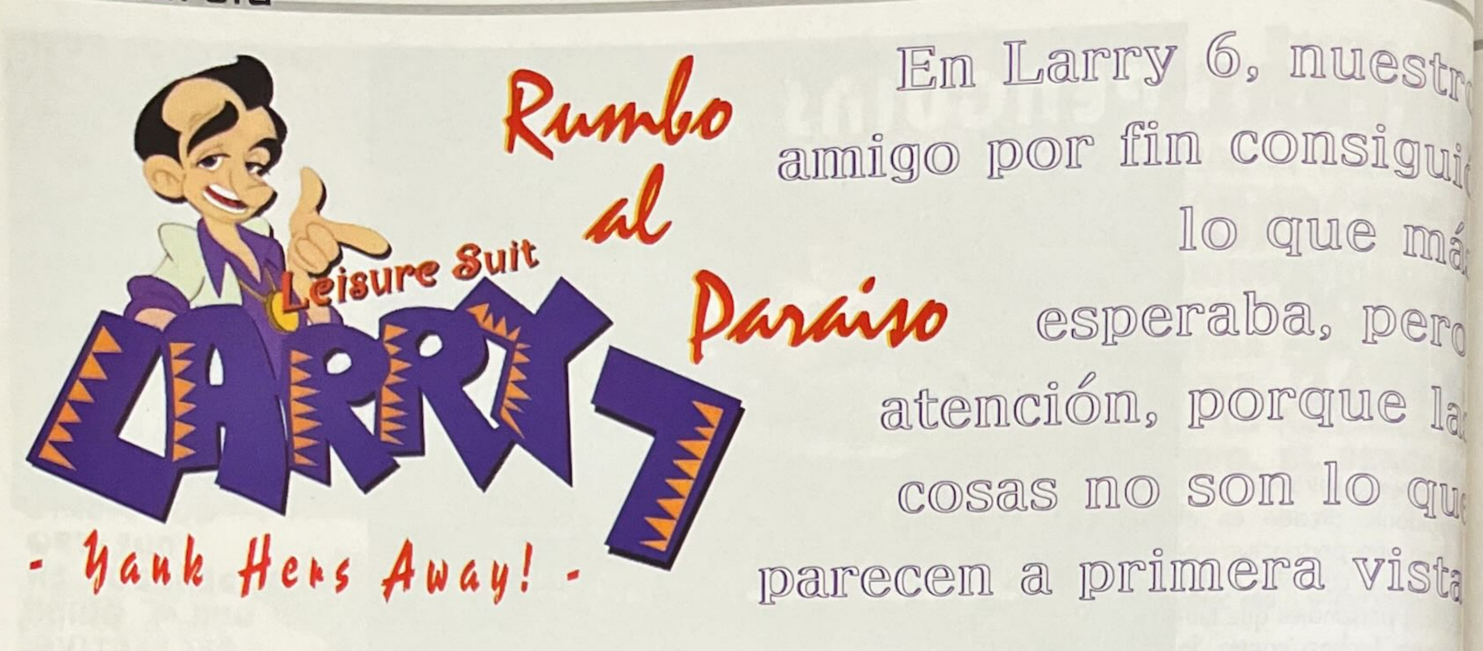


El nuevo título de Sir Tech tiene muchas cosas que ofrecer para los amantes de la estrategia bélica que también gusten de algo de acción.

ANGEL FCO. JIMENEZ



FICHA TÉCNICA	
Nombre:	Jagged alliance: Deadly Games
Tipo:	Estrategia/rol
Compañía:	Sirtech
Distribuidor:	Virgin



En Larry 6, nuestro amigo por fin consiguió lo que más esperaba, pero atención, porque las cosas no son lo que parecen a primera vista



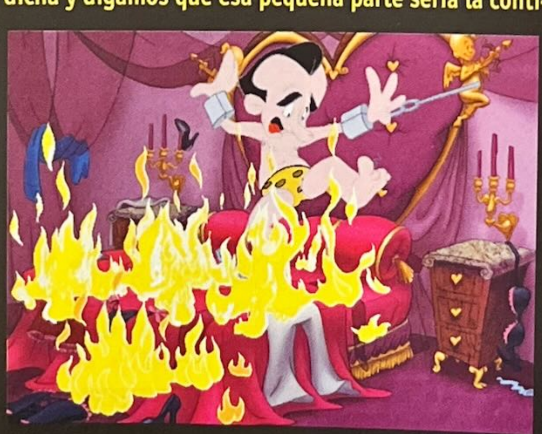
Desde luego, Larry es el hijo preferido de Sierra.

La anterior aventura de Larry se p[illegible] de considerar como de las más retorcid[illegible] que haya diseñado Al Lowe, el loco cre[illegible]dor de Sierra. Era difícil, llena de situacion[illegible] comprometidas y de chicas muy guapas. [illegible] que el reto del nuevo Larry era una ta[illegible] para colosos, pero los diseñadores han el[illegible]gido el camino más fácil, pues el juego e[illegible] pieza nada más terminar la prodigiosa n[illegible]che que pasó Larry en la anterior aventu[illegible]

Lo malo es que se produce un incend[illegible] en la cama de Larry y éste escapa por l[illegible] pelos, acabando en un estado bastante l[illegible]mentable. Menos mal que siempre tiene u[illegible] poco de suerte y encuentra un pasaje pa[illegible] un crucero de lujo. No se lo piensa dos ve[illegible]ces y allí le veremos la cara.

UNA INTRODUCCION ORIGINAL

Normalmente, la introducción de los juegos se limitan a presentarnos una serie de secuencias fantásticamente animadas y que tienen que ver más o menos con lo que después nos espera. En *Larry 7* sucede un tanto de lo mismo, pero se ha añadido la novedad de jugar antes de la introducción propiamente dicha y digamos que esa pequeña parte sería la continuación de *Larry 6*. Si te quedas atascado en los primeros momentos, aquí va una pequeña ayuda. Coge la peluca y mira en su interior. Habrá una especie de imperdible que debes manipular con las tenazas, ahora te servirá para forzar las esposas y escapar de la cama ardiendo. Por último, para escapar de la habitación debes romper la puerta de cristal. La orden "romper" debes teclearla para incorporarla a la lista de órdenes.

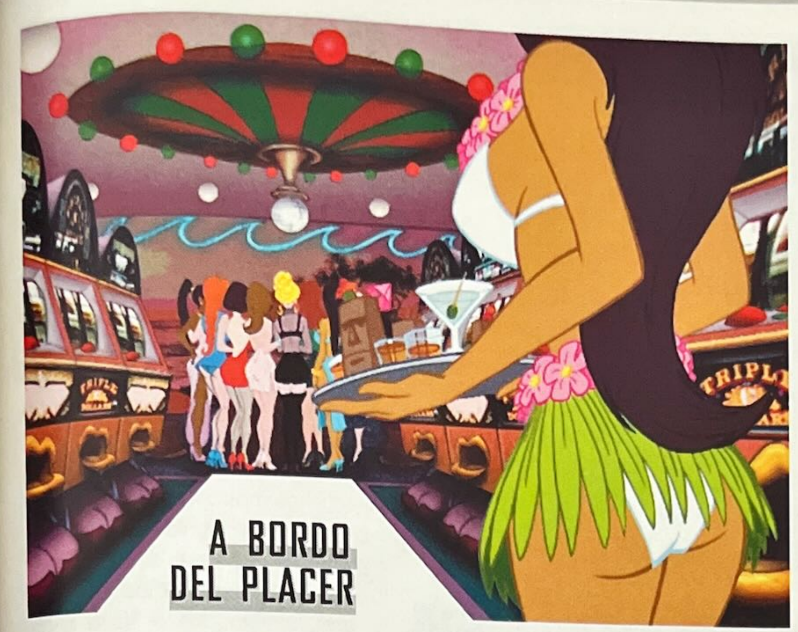


FICHA TÉCNICA

Título:	Leisure Suit Larry 7: Love for Sail
Tipo:	Aventura Gráfica
Compañía:	Sierra
Distribuidor:	Coktel

REQUISITOS

CPU:	486 DX/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✘
Sist. Operativo:	MS-DOS/Windows 3.1 Windows 95
Sonido:	MIDI/Digital
Disco Duro:	42 Mb



A BORDO DEL PLACER

¡HA CAMBIADO ESTO!

El interfaz de *Larry 7* ha sufrido un cambio radical en comparación con las aventuras anteriores de nuestro simpático ligón. Ya no se trata de cambiar las órdenes por símbolos, sino al revés. Se han eliminado los clásicos iconos típicos de Sierra como "coger", "andar" o "hablar" por órdenes escritas. Puede parecer ilógico que Sierra se haya decidido por cambiar el camino que todos siguen, pero, según aseguran, la forma de presentar las órdenes en menús desplegables es lo mejor para integrar perfectamente el interfaz con los enormes gráficos que presenta el juego. Seguramente tengan razón, pues en Sierra son unos genios del marketing, pero esto nos hará pensar más y más, porque algunas veces tendremos que dictar las órdenes a semejanza de las antiguas aventuras de texto. De todas formas, una vez aceptado un nuevo verbo, como puede ser "romper", éste aparecerá siempre en el interfaz.

Como no podía ser de otra manera, el crucero está comandando por una guapa capitana que será la responsable de que todos los pasajeros se sientan como en casa. Larry piensa de otra manera, como es lógico en él, y su máxima preocupación será que la capitana se lo pase lo mejor que pueda con él, en el sentido más erótico posible.

Hablando de erotismo, *Larry VII* es más fuerte y explícito que todos los demás. Siempre ha sido una aventura para adultos, pero seguro que va a ser una de las aventuras más jugadas por todo el mundo, sea cual sea su edad. Desde *OK PC* no pretendemos hacer censura de ningún tipo, exceptuando algunos casos, como pueden ser los CD-ROM eróticos, pero es un pecado no recomendar algo tan maravilloso como *Larry VII*.

El argumento no es nada original, pues se trata básicamente de lo mismo: Larry debe





Poniendo cara de circunstancias.



Una morena impresionante.

CHICAS MUY SENSUALES

No podía faltar el tema del sexo en *Larry 7*. Todo el juego se centra en él y las chicas del barco no parecen estar muy dispuestas a compartir sus favores con el pobre Larry. Así que nos queda una larga lista de penurias y problemas antes de ligarnos a la bella e inteligente "capitana" de la nave, principal objetivo del juego. Como podéis ver por las imágenes del artículo, los diseñadores no han reparado en crear las más bellas criaturas que pueblan la faz de la Tierra.

aguantar muchos marrones de tías, … rá alguna ocasión accidentado o en … condiciones y, al final, debe … la chica bombón. De todas … es una fórmula que a Sierra … dado muchos beneficios des… época de la tarjeta CGA y hu… tiempo que Larry era lo único … podía encontrar con una mini… lidad para una aventura.



Un barco de lo más sugestivo.

MUCHOS CAMBIOS

A la hora de cargar *Larry VII* se … den encontrar grandes difere… con sus antecesores. La prime… más espectacular es el tamaño … los gráficos y el entorno en 3D … ra más que nunca, *Larry* es una … téntica película de dibujos anim… Otro aspecto que ha sufrido un c… bio radical ha sido el interfaz … abandona el clásico de Sierra … se de iconos, para traernos u…



El pasillo principal del barco.

¡Quién tuviera una dibujante como esta preciosidad!

base de submenús y que aparece en cualquier momento con sólo pulsar sobre el objeto o personaje deseados. De esta forma, se potencia la apariencia de película del juego, al abandonar la barra de opciones, dedicando toda la pantalla del ordenador al desarrollo de la acción. Estos submenús están íntimamente ligados con el inventario, pues por cada objeto nuevo que cojamos este influirá en el cuadro de opciones del interfaz.

Hay un detalle muy importante que está dedicado íntegramente a los nostálgicos, pues en algunas ocasiones tenemos que teclear directamente la orden al juego, como puede ser "tirar" o "empujar". Luego, estas órdenes aparecerán automáticamente en la lista de órdenes para que no volvamos a teclearlas de nuevo. Nuestra opinión es que es una nota simpática en un juego de aventuras, aunque esperemos que Coktel lo traduzca al castellano.

UN LARRY MUY MADURITO

Toda la gran inversión que ha gastado Sierra en este producto ha ido destinada en su mayor parte en el concepto artístico del mismo, pues la imagen que se tiene de Larry ha cambiado bastante sustancialmente, pues ha pasado a ser una aventura 2D al entorno 3D, con todo los medios que esto supone. Fondos y personajes han sido mejorados hasta el límite que permite la animación de dibujos, presentando a las chicas más guapas e interesantes que uno pueda imaginarse.

Asimismo se ha potenciado la idea de un Larry más cuarentón y perdedor que nunca. Su barriga ha aumentado proporcionalmente al tamaño de su calva, dando una imagen muy poco atractiva para una mujer de las que disfrutan del crucero. Muy difícil conseguirlo, por lo que *Larry 7* nos dará más de un quebradero de cabeza, debido al enorme número de personajes, objetos y situaciones que encontraremos.





En definitiva, se trata de una aventura muy divertida, con gráficos de película y un sentido del humor que raya entre lo "picante" y el erotismo más fino. Un juego a tener muy en cuenta.

ANGEL FCO. JIMENEZ

LARRY ERES TU

En la versión final del juego, Sierra incluirá un curioso editor que permite sustituir la imagen original de Larry por nuestra propia imagen, además de editar las voces nosotros mismos. Esto significa diversión cien por cien, pues imagina que montas una fiesta multitudinaria con muchos amigos y amigas y cada uno prestáis vuestra voz a los personajes del juego. El resultado puede ser apoteósico.

OTRAS ALTERNATIVAS

BROKEN SWORD

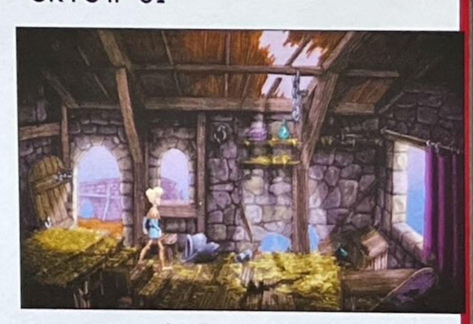
OK PC nº 48

Los templarios han llegado a la época actual con la intención de destruir nuestra civilización.



FABLE

OK PC nº 51



Una aventura de dibujos deliciosa y amable.



RED ALERT

LA GUERRA FRIA SE CALIENTA

COMMAND & CONQUER: RED ALERT ES LA, HASTA AHORA ÚLTIMA ENTREGA DE LA SAGA DE ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL QUE NOS DA LA POSIBILIDAD DE PARTICIPAR DE LLENO EN LAS MÁS CRUENTAS BATALLAS ENTRE DOS GRUPOS TREMENDAMENTE PODEROSOS Y CON GRANDES POSIBILIDADES DE COMBATE

FICHA TÉCNICA

Título:	Command & Conqu
	Red Alert
Tipo:	Estrategia
Compañía:	Westwood
Distribuidor:	Virgin

REQUISITOS

CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	2 CD-ROM
Multiusuario:	✔
Sist. Operativo:	MS-DOS/Windows 9
Sonido:	Midi/Digital

Command & Conquer se ha convertido ya en una exitosa saga estratégica, que está gozando de gran aceptación entre casi la totalidad del público jugón, hasta tal punto que es uno de los pocos títulos en un principio diseñado para PC del que se está haciendo una versión para consolas.

En *Red Alert* ya no manejamos al G.D.I. o al N.O.D., grupos militares tremendamente poderosos, pero ficticios, sino que tenemos la posibilidad de manejar fuerzas tan reales como son las soviéticas y las americanas.

Solamente tuya va a ser la decisión de ver cuál de los dos bandos saldrá victorioso en esta guerra no tan fría y en la que cada uno va a emplear todos los avances que tengan a su alcance.

NUEVAS ARMAS PARA LA VICTORIA

Cada uno de los grupos va a contar con nuevos avances tecnológicos, como son las torretas eléctricas, que recuerdan enormemente al aguijón N.O.D., la torreta lanzallamas, que suple a la antigua de ametralladoras, y nuevas unidades, como los perros de caza, que, a pesar de resistir muy poco el daño, son mortales contra la infantería, ya que en dos mordiscos pueden acabar con un soldado, ¡imagináos lo que pueden hacer en jaurías!

Otra novedad es que los aviones que en la primera parte bombardeaban con napalm una zona a nuestra elección, pero que no podían controlar, ahora sí vamos a manejarlos a nuestro antojo, haciendo posible que esquiven los disparos enemigos y ataquen con más precisión, sobre todo porque ahora también tienen ametralladoras de gran calibre.

También vamos a encontramos, cómo no, las unidades de siempre, como son los granaderos, los jeeps de asalto y los mortíferos comandos que siguen teniendo la capacidad de demoler un edificio automáticamente con una bomba, con el d... ciente de que ahora también pueden ser mujeres.

DOS CD-ROM REPLETOS DE MISIONES

Al igual que ocurrió con *Command & Conquer*, que incluía dos CD-ROM, teniendo cada uno de ellos las misiones de un grupo en concreto, *Red Alert* presenta la misma peculiaridad: separa los niveles de los soviéticos de los de los americanos. Dentro del juego en sí, descubrimos que los esquemas de diseño del mismo son idénticos a los de las partes anteriores, es decir, fantásticos vídeos en tiempo real, que mezclan actores con imágenes creadas por ordenador y que dan pie a la misión donde deberemos demostrar nuestras dotes como estratega.



Las fuerzas soviéticas confían sobre todo en los ataques rápidos y eficaces, por lo que sus unidas serán muy rápidas y con un gran poder armamentístico.





LOS ALIADOS

Formados perfectamente para el asalto, confían en que el grueso de un pelotón sea mucho más poderoso que una sola de las mejores y más costosas unidades.



UN NUEVO PUNTO DE VISTA

Command & Conquer: Red Alert ha sido creado para que funcione bajo MS-DOS y bajo Windows 95. Los gráficos son ahora en SVGA, a diferencia de las anteriores partes donde eran en VGA; también ha variado la perspectiva desde la que vemos la batalla, ya que anteriormente era totalmente isométrica y ahora es bastante más frontal, notándose sobre todo en los edificios.

Mucho se ha hecho esperar esta última entrega de la saga *Command & Conquer*, pero por fin es un hecho, para deleite de todos aquellos jugones, entre los que nos incluimos los que formamos la redacción de OK PC. Nuevas misiones nos esperan, pero...¿serán suficientes para que aguantemos hasta que llegue la segunda parte de *Command & Conquer*?

CARLOS F. MATEOS





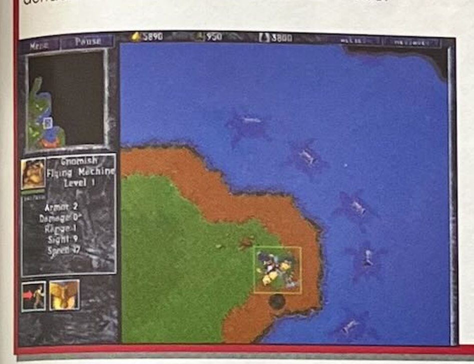


OTRAS ALTERNATIVAS

WARCRAFT 2

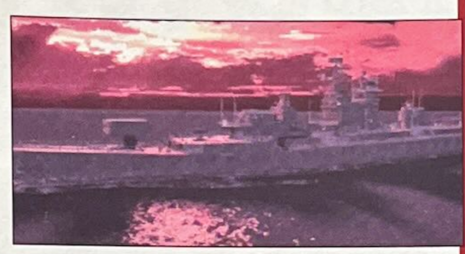
OK PC nº 48

El juego que ha creado más vicio frente al ordenador en toda la historia del software.



COVERT OPERATIONS

OK PC nº 46



La ampliación de *Command & Conquer*. Los gráficos no variaban en absoluto, pero contábamos con muchas más misiones que realizar.

Concurso Muppets Treasure Island

Los héroes de *Barrio Sésamo*, responsables de la educación más divertida que se haya hecho nunca en televisión, han protagonizado varios especiales y películas a lo largo de su ya dilatada vida profesional. La última de ellas es un homenaje a la inmortal obra de Stevenson, como gusta decir a los literatos, *La Isla del Tesoro*.

La película tiene también su conversión en un divertidísimo juego de ordenador, que, a modo de aventura interactiva, nos da pie a convertirnos en protagonistas del film; eso sí, ayudados por los simpáticos "muppets".

OK PC y PROEIN, S.A. te presentan este concurso para que puedas disfrutar desde tu ordenador de estas locas aventuras. Regalaremos 15 juegos de *Muppet Treasure Island* con sus correspondientes muñecos *Kermit*.

Sólo tenéis que rellenar el siguiente cuestionario y enviarlo a la siguiente dirección:

Revista OK PC
CONCURSO *MUPPETS*
Pza. República
del Ecuador, 2, 1º B
28016 Madrid

CUESTIONARIO

1) ¿CUÁL ES EL NOMBRE DE LA RANA?

A. MIGUEL ANGEL
B. ERNESTO
C. ENRIQUE
D. GUSTAVO

2) ¿DÓNDE HAN PROTAGONIZADO SU ÚLTIMA AVENTURA CINEMATOGRÁFICA?

A. PLAZA DE TOROS DE SEVILLA.
B. LA ISLA DEL TESORO
C. EN UN TWINGO.
D. EN LOS LAVABOS DEL NOU CAMP.

3) ¿CUÁL ES EL NOMBRE DEL ACTOR QUE ACOMPAÑA SIEMPRE A LOS MUPPETS?

A. TIM CURRY
B. JOSÉ MARÍA GARCÍA
C. CHIQUITO DE LA CALZADA
D. JULIO IGLESIAS

NOMBRE: ....
APELLIDOS: ....
DIRECCION: ....
POBLACION: ....
CODIGO POSTAL: ....
PROVINCIA: ....
TELEFONO: ....
EDAD: ....



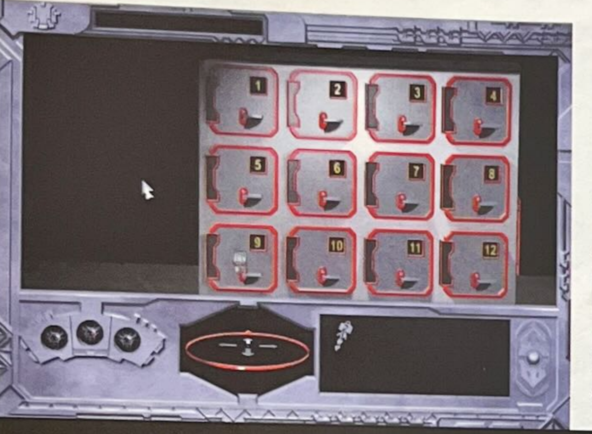


FICHA TÉCNICA

Título:	RAMA
Tipo:	Aventura Gráfica
Compañía:	Sierra
Distribuidor:	Coktel

REQUISITOS

CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✗
Sist. Operativo:	DOS/Windows 95 Windows 3.1
Sonido:	Midi/Digital

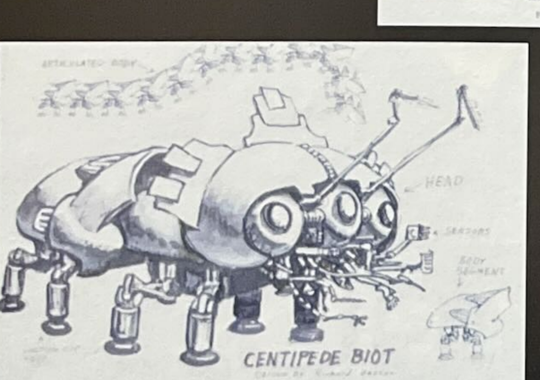


En un número anterior tuvimos la oportunidad de presentaros una entrevista de Arthur C. Clarke con Sierra en relación con su colaboración en el proyecto RAMA. Por fin, ya tenemos el juego a nuestra disposición y muy pronto será lanzado al mercado español por la distribuidora Coktel. Ya sabéis que RAMA fue escrita en cooperación de Clarke con Gerry Lee, un aclamado científico de la NASA, en cuyo currículum destaca, entre otras cosas, el *Proyecto Galileo*, que tan[...] resultados está dando a la ciencia so[...] Júpiter y sus satélites.

Como podéis ver por las pantallas, [...] trata de una aventura gráfica interac[...] Sigue la moda de presentarnos un pu[...] de vista en primera persona en un mu[...] tridimensional, pero sin un scroll conti[...] es decir, a través de pantallas fijas. Y ta[...] poco pueden faltar las secuencias de [...]deo, como en todas las demás aventu[...] Es triste decirlo, pero en RAMA echamos [...] falta algo tan preciado como la origina[...]dad; menos mal que en todos los dem[...] parámetros cumple de sobra.

UN DURO TRABAJO

Estos son algunos de los bocetos que se han hecho para la realización de los diversos caracteres y escenarios de RAMA. El proceso ha sido muy largo desde el dibujo inicial, basado en las descripciones de la novela, hasta los diversos modelos procesados por ordenador con todo tipo de texturas y renderizaciones.



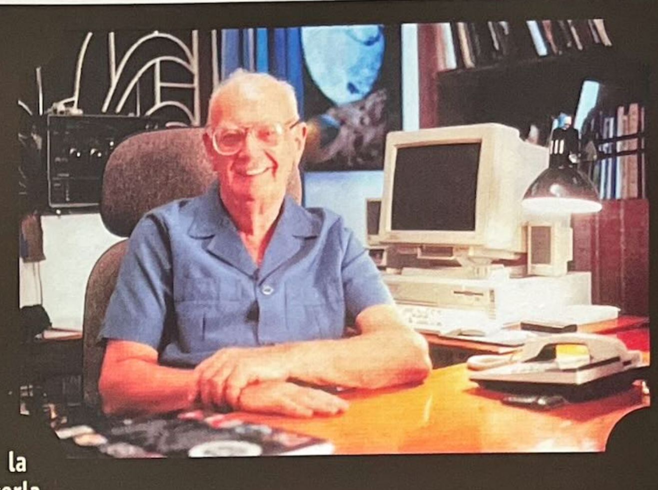


CUANDO LAS NAVES SON MUNDOS

Nuestra historia comienza en los albo[...]res del siglo XXI. La Tierra, pese a s[...] problemas, seguía avanzando lenta[...]mente en un mundo cada ve[...] más tecnológi[...] aunque con un[...] mayor diferencia social ent[...] pobres y ricos. Pero to[...] cambió cuando se de[...]tectó una enorm[...] nave espacial de orige[...] desconocido cuya trayectoria cr[...]zaba el Sistema Solar. Se le llamó RA[...]MA por parte de los científicos terre[...]tres en memoria de las viejas le[...]yendas hindúes. Su descubrimien[...]to abrió un nuevo mundo de tecnología to[...]talmente extraña a la terrestre, además de [...] contactar con razas alienígenas más an[...]guas que muchas estrellas y planetas c[...]



ESCRITORES DE CIENCIA FICCION



Arthur C. Clarke es uno de los escritores más importantes de la literatura de ficción científica. Tal vez tenga que compartir ese honor con Asimov, porque son los que más venden, pero tampoco debemos olvidar a Orson Scott Card, que ha revolucionado la ciencia ficción al hacerla más "humana" y al no importar la tecnología, sino las relaciones humanas. Brian Aldiss y Philip K. Dick son otros que han hecho de este tipo de literatura un género muy leído en todo el mundo.

nocidos.

El tamaño de RAMA era gigantesco en comparación con las naves terrestres. De hecho, era una especie de planeta artificial destinado a albergar una civilización entera para viajar por toda la galaxia. El destino quiso que contactara con la Tierra.

La influencia de RAMA en la sociedad terrestre es el principal tema de este ciclo de novelas que empezara en *Cita con Rama*. Un mundo extraño, difícil de captar por la imaginación, y que, gracias a la magia del ordenador, nos permite ver imágenes imposibles de conseguir por otro modo.

Hemos hablado de la poca originalidad de RAMA en cuanto al desarrollo del juego en sí, pero por todo lo demás es una producción impresionante. De esas que te dejan con la boca abierta.



TU Y RAMA

El objetivo principal de RAMA es descubrir sus secretos y orígenes. En el juego encarnas a un joven astronauta que deberá utilizar sus conocimientos científicos y sus habilidades como soldado para enfrentarse a lo desconocido, pues no todo en RAMA es bueno para el hombre. Encontrarás alienígenas de todas clases e intenciones, pero sobre todo destacan los robots con forma de insecto.

La verdad es que es bastante desconcertante empezar a investigar la nave, pues a modo de otros juegos como *Shivers* o *Lighthouse* de la misma compañía Sierra, o clásicos como *Myst*, empiezas en un puente de navegación sin nada más que una llave. Es lógico buscar un lugar que pueda abrir dicha llave y se trata de una pequeña taquilla donde hallarás tu ordenador personal y un extraño dispositivo.

Este ordenador es bastante importante para seguir con la aventura, pues en él se activa la función de mapeado y el servicio de mensajes: vitales para tu exploración de la gigantesca nave. Pero, claro, necesitarás encontrar muchos objetos que puedan ser útiles para comunicarte con los *avians*, una extraña raza con forma de pájaro y que hacen las veces de guardianes de RAMA.

Pese a la ayuda inicial, avanzar en RAMA es bastante complicado y difícil, no obstante Sierra ha trabajado mucho en





El mapa tridimensional de RAMA.

Un insecto-robot trabajando.

2001: UNA ODISEA DEL ESPACIO Y LA FILOSOFIA

Considerada como la obra maestra de Arthur C. Clarke, es tal vez la película más importante dentro de la ciencia ficción. El guión del film está basado en el cuento corto de Clarke *El centinela*, en el que se planteaba la hipótesis de un artefacto extraterrestre que vigilaba la evolución de la humanidad. Esta idea fue trasladada a la película y a la novela posterior en forma del famoso monolito, tal vez el objeto más misterioso de la película. No sólo destaca *2001* en la ciencia ficción, sino en la historia del cine en general, al presentar al público durante casi tres horas las clásicas preguntas que todos nos hacemos. Con escenas tan memorables como la de[l] hueso que se transforma en una nave espacial (representa una evoluci[ón] de un millón de años) a la excepcional banda sonora con *El Danubio azul* y *Así habló Zaratustra*, que dan a la película una atmósfera irrepetible. *2001* es también una de las películas más documentadas, pues en su realización, Stanley Kubrik colaboró con los mejores científicos de la NASA como el famoso Carl Sagan, que definieron toda la parte tecnológica de la película. Así no se escucha ningún tipo de sonido durante el espacio o las naves no maniobran, como si fueran cazas de combate igual que en *La Guerra de las Galaxias*, debido a las leyes físicas que actúan en el espacio.

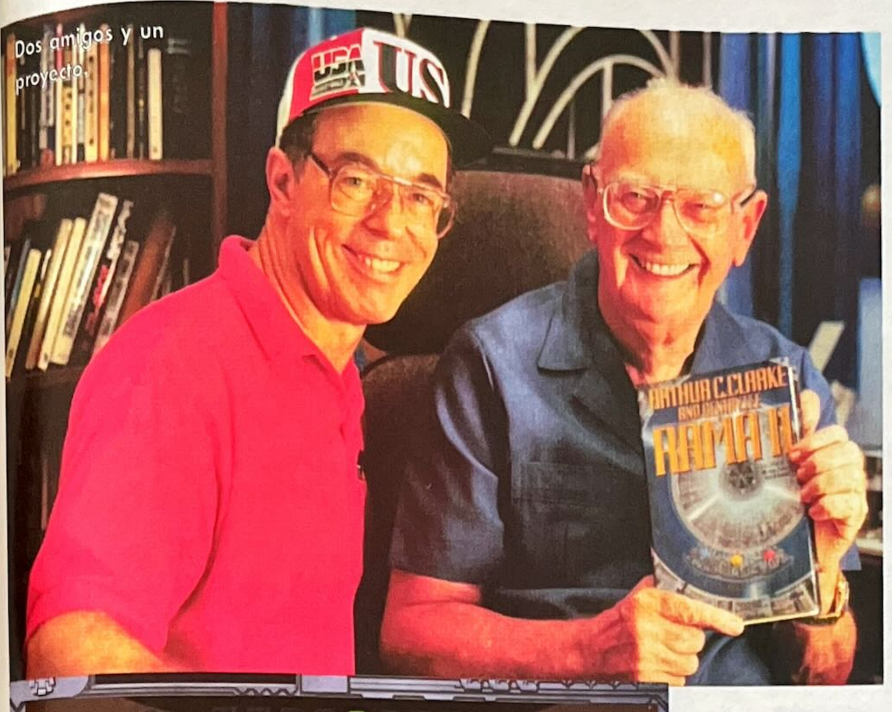
Es improbable que se haga una película sobre el Universo de RAMA, aunque con Hollywood nunca se sabe, pero la anterior experiencia de Arthur C. Clarke ha salido tan afortunada como para que, al igual que en la versión para ordenador, disfrutemos de la inmensa nave en las pantallas del cine.

este campo para que no se pierda un ápice en jugabilidad. El truco está en mantener una atmósfera muy misteriosa que anime al jugador a seguir avanzando, como enfrentarse a todo un mundo extraño solo, sin ninguna compañía humana, ya que se trata de un reto bastante divertido para cualquier tipo de investigador, le guste o no la ciencia ficción.

El resultado de tal investigación os podemos asegurar que es totalmente fascinante.

UNIVERSOS RENDERIZADOS

Pasemos a hablar un po[co] del contenido técnico del [jue]go. En primer lugar, el in[ter]faz es el clásico de este [tipo] de aventuras: imagen en [pri]mera persona y un cu[rsor] que te indica en todo m[o]mento dónde puedes ir, c[oger] o lo que no pue[des] hacer. Lo que sí es mejora[ble] es el inventario y el mapeo automático que es basta[nte] confuso. En estos momen[tos]



Dos amigos y un proyecto.





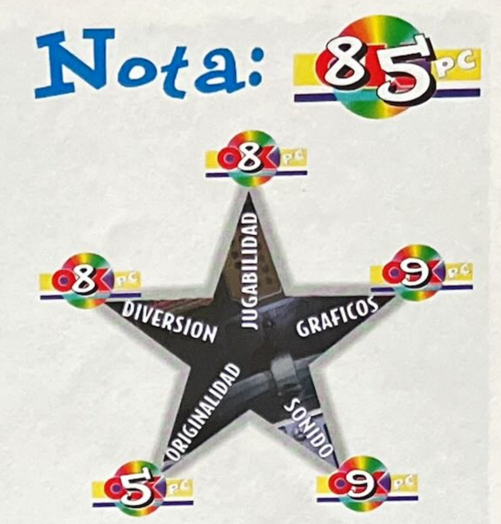
el juego es bastante lento, incluso bajo plataformas Pentium.

Los requerimientos técnicos del juego no son muy elevados, pero funciona bastante mal en los 486, sobre todo bajo Windows 95, un problema no muy achacable al juego, sino al sistema operativo que necesita muchos recursos. Lo ideal es un Pentium 100 con 16 Mb de RAM y una tarjeta gráfica de buena calidad para que puedas disfrutar de los excelentes decorados de RAMA.

Es precisamente en el apartado gráfico donde más se ha lucido Sierra con su juego. Puede ser un poco aventurado decir esto, pero RAMA es la aventura futurista para ordenador con los gráficos más conseguidos que se haya realizado nunca. A base de leer las minuciosas descripciones de Clarke y Lee en sus novelas, los artistas de Sierra han ideado un universo sin igual en otros juegos: extrañas construcciones y seres de otras civilizaciones que han sufrido un largo proceso hasta presentar unos resultados extraordinarios con texturas y renderizaciones "de otro mundo".

RAMA es un reto indispensable para cualquier aficionado a la exploración de nuevos mundos

Nota: 85 PC



La banda sonora es la indicada para una aventura de ciencia ficción de misterio como es RAMA. Nada que objetar en este campo, ni tampoco en el caso de los diálogos, acompañados de sus inevitables escenas de vídeo, pero magistralmente intercaladas en los escenarios del juego. La técnica en RAMA es excelente. Desde cualquier punto de vista, RAMA es un producto muy elaborado en el que se han limado todos los detalles, con el fin de presentar un resultado muy satisfactorio para los jugadores expertos en aventura. Su poca originalidad y algunos fallos en el interfaz, además de un factor de dificultad bastante considerable, no le hace apto para todo los públicos, pero se trata de un producto indispensable para los amantes de la ciencia ficción y de la obra de Arthur C. Clarke.

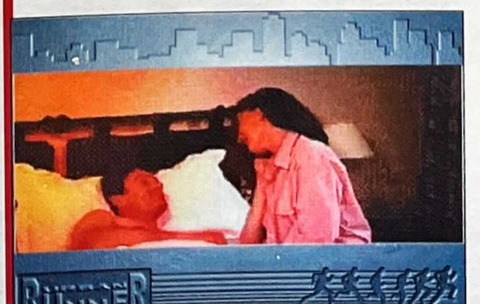
ANGEL FCO. JIMENEZ

OTRAS ALTERNATIVAS

URBAN RUNNER

OK PC nº 50

Una aventura con vídeo y mucha acción en su interior.

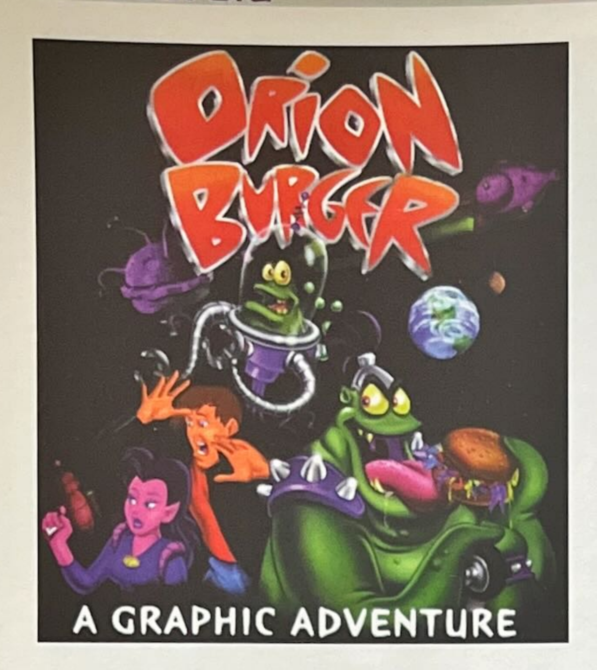


CLANDESTINY

OK PC nº 52



Lo último en juegos interactivos por los magos del género.



UNA DIETA POCO SANA PARA NOSOTROS

ORION BURGER ES LA COMPAÑÍA INTERESTELAR DE COMIDA RÁPIDA MÁS GRANDE DEL UNIVERSO. TAL ES EL TAMAÑO DE LA PRODUCCIÓN DE HAMBURGUESAS QUE LOS DUEÑOS DE LA MISMA SE HAN VISTO SIN MATERIA PRIMA. GRACIAS A LOS CONTACTOS QUE TENÍAN, HAN DESCUBIERTO, SIN EMBARGO, UNA NUEVA FUENTE DE CARNE EN GRANDES CANTIDADES: LA TIERRA.



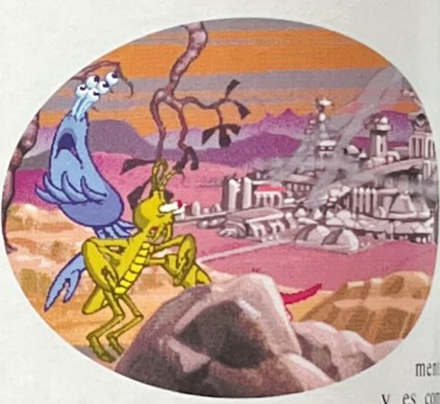
Allá por los finales de la década de los ochenta, apareció prácticamente de la nada una película australiana, cuyo nombre era *Bad Taste* (Mal Gusto), que, sin nadie esperárselo, se convirtió en la pionera de un nuevo género que todos bautizaron como "gore". Dichos filmes trataban argumentos de lo más ridículos para bañarlos con hemoglobina y vísceras hasta dejar la pantalla completamente roja.

La película anteriormente citada tiene la peculiaridad de que su guión ha sido calcado para hacer *Orion Burger:* una raza extraterrestre llega a nuestro planeta para utilizarnos como el principal ingrediente de las hamburguesas que cocinan en una sucursal interespacial de comida rápida.



UNA AVENTURA ANIMADA

Sin embargo, dichos alienígenas tienen una regla antes de usar una raza como ali-



men... y es co... probar que de verda... su carne tiene la calidad suficiente com... para formar parte de las más deliciosa... hamburguesas de la galaxia, así que han... mandado a dos de los cocine... ros en un platillo volan... te de gran velocida... y con todas las co... modidades nece... sarias pa... abduc... a un e... pecime... de la raz... humana... hacerle tod... las pruebas ne... cesarias. Ahí es... donde entras tú... ya que has tenido l... mala suerte de ser el elegido.



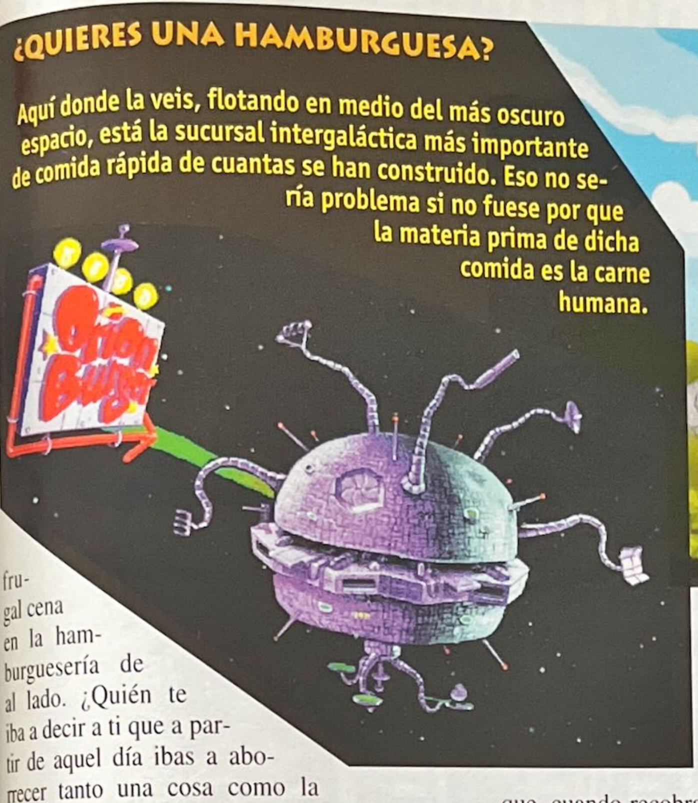
Te llamas Wilbur Wafflemeier y te en... contrabas paseando por las calles de tu ba... rrio tras disfrutar de una fantástica pelícu... de ciencia-ficción, tus favoritas, y de un...

FICHA TÉCNICA	
Título:	Orion Burger
Tipo:	Aventura Gráfica
Compañía:	Eidos
Distribuidor:	Proein, S.A.
REQUISITOS	
CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✗
Sist. Operativo:	MS-DOS
Sonido:	Digital
Disco Duro:	5 Mb



¿QUIERES UNA HAMBURGUESA?

Aquí donde la veis, flotando en medio del más oscuro espacio, está la sucursal intergaláctica más importante de comida rápida de cuantas se han construido. Eso no sería problema si no fuese por que la materia prima de dicha comida es la carne humana.



frugal cena en la hamburguesería de al lado. ¿Quién te iba a decir a ti que a partir de aquel día ibas a aborrecer tanto una cosa como la otra?

La cuestión es que justo cuando te dispones a llegar a la manzana de edificios en la que se encuentra tu casa, una brillante luz que proviene del cielo te cubre por completo y te sientes flotar hasta que, cuando recobras la plena consciencia, te encuentras atado a una especie de cama de torturas, llena de luces y, alrededor de ti, dos repugnantes personajes verdes y llenos de verrugas.



UNAS PRUEBAS COMPLICADAS

Por supuesto, las pruebas a las que vas a ser sometido con la intención de descubrir si los humanos merecen la pena como alimento superan con mucho el aguante de cualquier persona, sobre todo la última, que es el sabor, donde los alienígenas te bañan en su salsa especial y saborean tu textura, lo tierno que eres, etc.

Por suerte, una bella extraterrestre, completamente diferente a tus secuestradores, actúa, haciendo que seas devuelto a tu planeta, pero sólo durante unos cuantos minutos, lo que hace que te encuentres en un círculo vicioso en el que revives una y otra vez tu abducción, estando cada vez más preparado para lo que te vas a encontrar. Tú serás quién decida cuándo vas a estar lo suficientemente dispuesto como para acabar con todo esto y volver a la normalidad.

Para relacionarnos y actuar a lo largo y ancho de la aventura, vamos a contar con cinco iconos diferentes y un inventario donde veremos en todo momento los objetos que tenemos:

- La flecha aparece cuando hemos encontrado una salida por la que podemos ir a otra zona del juego.
- El ojo sirve para examinar todo aquello que queramos, cosa realmente necesaria para conseguir pistas reveladoras.
- La mano que recoge una esfera sirve para agarrar todos los objetos que creamos que nos van a ser necesarios en algún momento, éstos se añadirán instantáneamente a nuestro inventario, hasta que los usemos más tarde.
- La mano que abre un picaporte sirve para usar algo, ya sea un objeto que tene-



mos en nuestro poder o algo que esté en el mismo escenario.

- La boca que habla sirve para comunicarnos con otras personas. Mucho cuidado con esta opción, ya que dependiendo de lo que les digamos así actuarán en el futuro.
- Abduct-o-tron. Este icono se activará cada vez que seas devuelto a tu planeta. Si no quieres consumir el tiempo que tienes para estar en la Tierra y volver a la nave, actívalo.

COMO SI DE UNA PELICULA SE TRATARA

Los gráficos han sido cuidados al máximo. Gracias a eso, parecen más dibujos animados que *sprites* de los de toda la vida. El sonido también ha tomado gran relevancia a la hora de ser realizado, ya que los diseñadores contrataron a dobladores profesionales para que cada uno le diera vida a un personaje en concreto.

Orion Burger va a sorprender a todos los aficionados a las aventuras gráficas, sobre todo por su argumento, intrincado hasta la saciedad y, no obstante, muy jugable.

Si no quieres convertirte en una hamburguesa y formar parte de la dieta de un extraterrestre, enfréntate a este juego que te da la posibilidad de evitarlo.

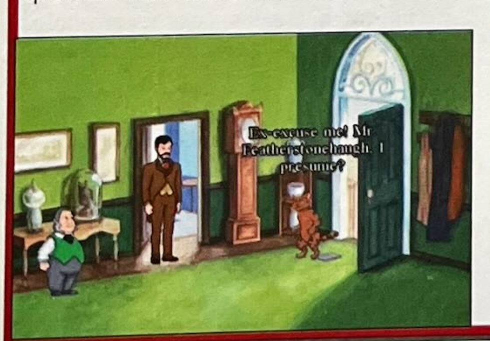
CARLOS F. MATEOS

OTRAS ALTERNATIVAS

THE GENE MACHINE

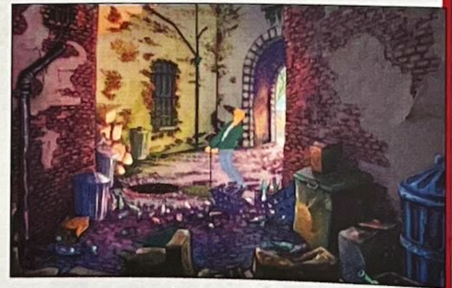
OK PC nº 50

Las aventuras de dibujos animados son las que más éxito tienen de todas.



BROKEN SWORD

OK PC nº 48



Lánzate a la búsqueda del secreto de los templarios en un largo viaje alrededor del mundo.

Nota: 78



UNA NUEVA FORMA DE COMPRAR INFORMATICA

MULTIMEDIA

*INTEL CHIPSET
* 16MB EDO RAM ampliable a 128MB.
* 256K Caché.
*Floppy 3 1/2" 1.44MB.
*Disco Duro 1,2 GIGA AT High Speed.
*Controladora IDE PCI INTEGRATED
*Puertos de Alta Velocidad.
*CD-ROM x8 alta velocidad.
*Tarjeta de sonido SoundBlaster 16 PnP OEM.
*Altavoces Wave Master 60W
*VGA PCI 2 MB EDO.
*Monitor 14" ACER (0.28 PITCH)
*Monitor Low Radiation 1024 no entrelazado
*Ratón Compatible Microsoft.
* Teclado W95 CHICONY
*WINDOWS 95 CD (Manuales y licencia).
***ENCICLOPEDIA SALVAT DE REGALO**

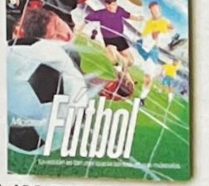
Ei SYSTEM GAMES 133 MHZ
159.900 + I.V.A.





6.390 PTS IVA INCLUIDO

5.490 PTS IVA INCLUIDO

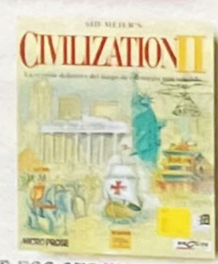


6.490 PTS IVA INCLUIDO

6.490 PTS IVA INCLUIDO

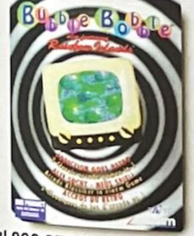


6.490 PTS IVA INCLUIDO



7.590 PTS IVA INCLUIDO

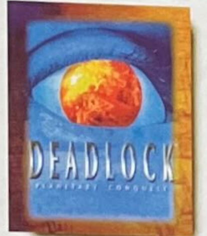




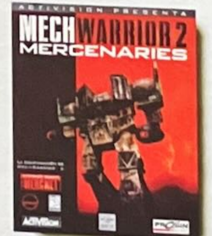
4.990 PTS IVA INCLUIDO



6.490 PTS IVA INCLUIDO



7.590 PTS IVA INCLUIDO



6.790 PTS IVA INCLUIDO



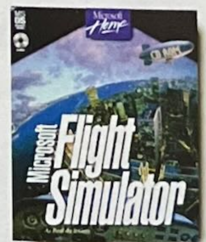
3.590 PTS IVA INCLUIDO



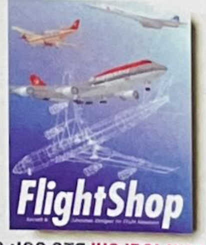
7.495 PTS IVA INCLUIDO



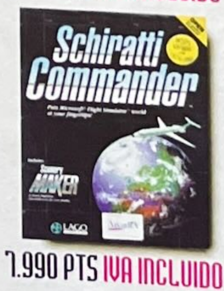
7.490 PTS IVA INCLUIDO



9.400 PTS IVA INCLUIDO



8.490 PTS IVA INCLUIDO



7.990 PTS IVA INCLUIDO



7.590 PTS IVA INCLUIDO

7.590 PTS IVA INCLUIDO

2.500 m2 de exposición - ampliaciones de memoria,placas etc. - kits multimedia - 6.000 titulos de software - simuladores - arcade...

SOLICITA NUESTRO NUEVO CATALOGO DE PRODUCTOS

Ei SYSTEM COMPUTER
REF: CATALOGO DE PRODUCTOS
C/ FRAY LUIS DE LEON 11-13
28012 - MADRID
INDICA A TRAVES DE QUE REVISTA LO SOLICITAS

ALICANTE
AVD. DE SALAMANCA 23
TLF: (96) 592 37 70
FAX: (96) 592 34 26

CORUÑA
AVD. ALFONSO MOLINA 52
TLF: (981) 15 28 70
FAX: (981) 15 29 10

VALENCIA
AVD. CARDENAL BENLLOCH 58
TLF: (96) 361 63 11
FAX: (96) 361 58 22

ZARAGOZA
C/ CONCEPCION SAIZ DE OTERO 14
TLF: (976) 73 38 75
FAX: (976) 73 55 86

CEUTA
C/ REAL 28
TLF: (956) 51 90 60
FAX: (956) 51 47 48

SAN SEBASTIAN
Pº ARBOL DE GUERNICA 22
TLF: (943) 45 90 32
FAX: (943) 47 37 73

VIGO
C/ BARCELONA 22 BAJO
TLF: (986) 48 01 56
FAX: (986) 48 01 56

MADRID Ei SOFT
C/ RIO ROSAS 55
PROXIMA APERTURA

MADRID
C/ FRAY LUIS DE LEON 11-13
TLF: (91) 468 05 15 FAX: (91) 468 03 35
28012 - MADRID

ORDENADORES Ei

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO HASTA AGOTAR STOCK · SOLO EN PRODUCTOS APARECIDOS EN ESTA PAGINA



Un faro puede ocultar muchas más cosas de lo que en un principio parece, sobre todo si un científico está haciendo extraños experimentos en su interior. Atrévete a viajar entre dimensiones paralelas mientras buscas a la hija del doctor, que ha sido raptada por un extraño ser.

FICHA TÉCNICA

Título:	Lighthouse
Tipo:	Aventura Gráfica
Compañía:	Sierra
Distribuidor:	Coktel Educative

REQUISITOS

CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	2 CD-ROM
Multiusuario:	✘
Sist. Operativo:	MS-DOS/Windows 3.1 Windows 95
Sonido:	MIDI/Digital
Disco Duro:	17 Mb

¿Quién se iba a figurar que una de las aventuras más peligrosas de mi vida iba a comenzar por escuchar un mensaje que tenía grabado en el contestador automático?

Me encontraba en mi residencia veraniega, situada en la costa de Oregón. El lugar es un tanto escueto en lo que a facilidades y mobiliario se refiere, pero es todo lo que necesito, la cuestión es que la primera noche se desató una terrible tormenta de la nada. Los truenos se iban mezclando con el golpe de las olas del mar en el barranco, a la vez que la cegadora luz de los rayos se unía sin compás alguno con los esporádicos reflejos que producía la gigante luz del faro al chocar con mi ventana. La verdad es que no era la noche más propicia para salir de copas, así que decidí quedarme en casa leyendo un buen libro. Sin embargo, descubrí que el teléfono tenía varios mensajes grabad[...] Mientras los escuchaba me senté en el s[...]fá, empezando a abrir las tapas del libr[...]

-"Hola, soy tu madre, ¿has llegad[...] bien?_"

-"Cariño, llámame en cuanto llegues_"

De repente, un mensaje fuera de lo no[...]mal sonó. El dueño del faro pedía ayud[...] desesperada y yo era la única persona qu[...] se encontraba cerca de allí. De peque[...] me enseñaron a no meterme en problema[...] pero algo me decía que esto era urgente y mi socorro era necesario, así que



LAS PUERTAS DIMENSIONALES

A través de estos lugares llegaremos a otras zonas llenas de más puzzles por resolver. ¿Serás capaz de solucionarlos o por el contrario te verás atrapado en un mundo que no es el tuyo por no tener la suficiente sagacidad?



Cada vez que descubras algo de interés, se te abrirá en la parte superior de la pantalla una mini-ventana que te ofrece en detalle aquello que hemos señalado para que podamos manejarlo con mayor facilidad.

Para movernos por el mundo de *Lighthouse* vamos a tener que estar atentos en todo momento al mismo cursor, pues la flecha irá cambiando de dirección según las salidas que podemos tomar e incluso habrá un momento en el que la flecha gire 180_, situación en la que podremos dar la vuelta y volver sobre nuestros pasos.

Prácticamente al comienzo del juego, vamos a encontrar una brújula que será totalmente necesaria si queremos guiarnos por los intrincados escenarios de que está compuesto el juego. Una vez usada, aparecerá en nuestra pantalla y estará allí permanente en todo momento para que la consultemos siempre que nos encontremos un tanto perdidos.

cogí todo lo que creía que me iba a hacer falta y me dirigí hacia el faro, comenzando así una aventura de lo más rara...

UN ENTORNO DE SENCILLO MANEJO

El cursor del ratón que controlamos en *Lighthouse* tiene múltiples funciones. Ello te permitirá moverte por el mundo del juego, usar los objetos de tu inventario e interactuar con las cosas que tú veas y las criaturas con las que te encuentres y todo gracias a que irá variando de forma, dependiendo de la acción que se pueda realizar con aquello que estamos señalando.

jetos que vamos hallando en la aventura, algo que se ha hecho muy famoso es el hecho de que cada vez que queremos examinar o utilizar uno, se abrirá una ventana en la que estará dicho objeto pero de manera tridimensional, lo que nos permitirá girarlo, moverlo de arriba hacia abajo, activar cualquier mecanismo que tenga y demás, al igual que se podía hacer en títulos como *Phantasmagoria, King Quest VII*, ambos de la misma compañía programadora.

Incluso habrá momentos en los que será totalmente necesario, pues para seguir adelante en la aventura deberemos encontrar un objeto más pequeño, escondido en otro y que es totalmente necesario.

OBJETOS EN TRES DIMENSIONES

En lo referente a la interacción con los ob-

EL BONITO BEBE

El objetivo principal en *Lighthouse* va a ser rescatar a esta preciosa niña que ha sido raptada por un extraño ser de otro mundo, para ello tendremos que viajar a un inhóspito lugar lleno de enigmas y peligros.



TOTALMENTE TRADUCIDO

Lighthouse va a ser completamente doblado y traducido al castellano. Parece que las distribuidoras españolas se han concienciado de una vez por todas que el índice de venta de un título localizado es mucho mayor y goza de mucha más aceptación por parte de los usuarios que uno en otro idioma.

Los gráficos tienen una gran calidad y resolución, pareciendo que se pueden tocar con la mano todos los objetos que aparecen en la pantalla.

Lighthouse inicia un nuevo estilo de aventuras gráficas en lo referente a los productos de Sierra. Siguiendo los pasos del clásico *Myst*, este novedoso e interesante título va a tener un gran éxito entre todos los seguidores de la compañía.

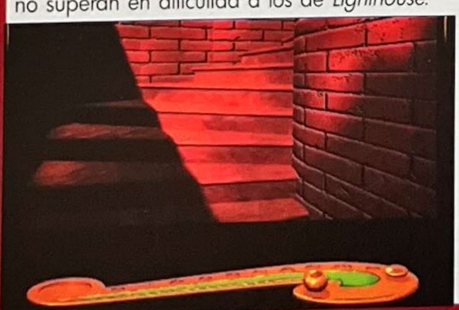
CARLOS F. MATEOS

OTRAS ALTERNATIVAS

SHIVERS

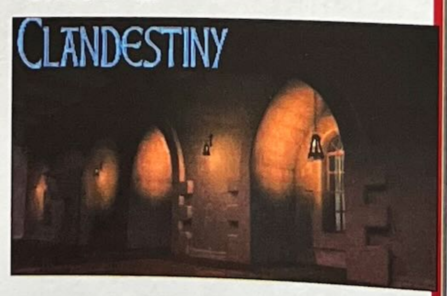
OK PC nº 45

Otro título de Sierra, en el que tenemos que solucionar complicados puzzles que, sin embargo, no superan en dificultad a los de *Lighthouse*.



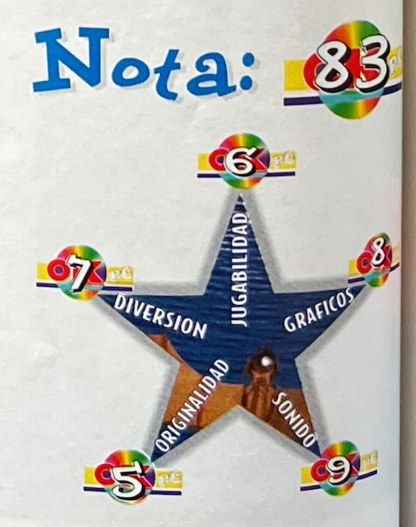
CLANDESTINY

OK PC nº 52

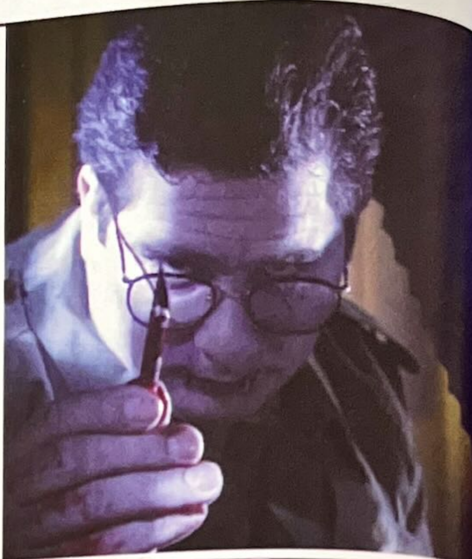


Cientos de puzzles por resolver en una mansión llena de fantasmas.

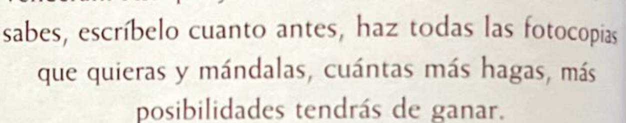
Nota: 83



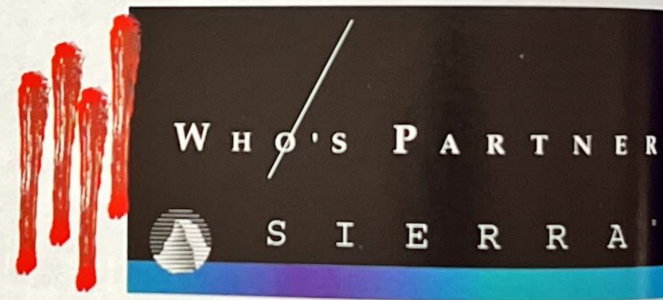




El juego más sangriento de toda la historia del software ya tiene segunda parte y dicha segunda parte ya tiene concurso. Al pie de esta página vas a encontrar un cupón de participación que deberás rellenar correctamente y mandárnoslo a la revista ya sea por correo ordinario o por fax. Si no quieres estropear la revista, tienes la opción de mandarnos una fotocopia. Las primeras cartas que lleguen a la redacción resultarán premiadas con juegos de Sierra. Los más rápidos vencerán. Así que ya sabes, escríbelo cuanto antes, haz todas las fotocopias que quieras y mándalas, cuántas más hagas, más posibilidades tendrás de ganar.









CUPON DE PARTICIPACION

APELLIDOS: ....

NOMBRE: ....

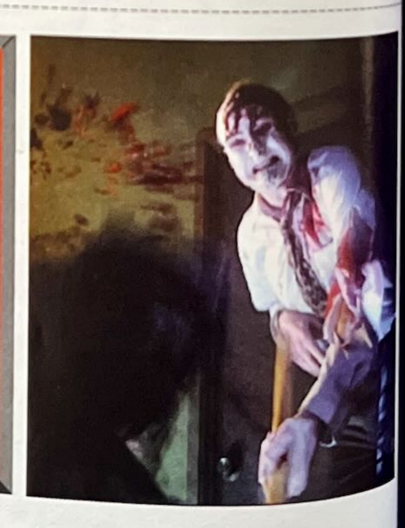
DIRECCION: ....

TELEFONO: ....

PROVINCIA: .... CODIGO POSTAL: ....

EDAD: ....

PROFESION: ....





TITANES DE ACERO

En el futuro las guerras son muy diferentes a como ahora las conocemos. Los tanques ya sólo se ven en los pocos museos que quedan y los rifles y metralletas han desaparecido por completo, dando paso a unas enormes máquinas con brazos y piernas, capaces de realizar las más increíbles proezas, gracias a su movilidad y sorprendente resistencia.

Formas parte de un grupo de mercenarios, conocidos como los Runners, que, ofreciéndose al mejor postor, son capaces de meterse en cualquier guerra y en cualquier bando para luchar como mejor sepan, aunque no tengan ninguna razón política o social, únicamente monetaria. Por supuesto, al principio no será mucho el dinero que veas, pero con el paso del tiempo y demostrando lo que realmente vales, podrás ir amasando tu pequeña fortuna o ir invirtiendo lo que ganes en mejores robots, o en avances para el que ya tienes. Sin embargo, deberás estar atento a la única regla que tienen los Runners y es el cuidado, ya que si no lo tienes, o te confías en demasía, una carrera de años como mercenario puede acabar en segundos y ninguno queremos que eso ocurra.

PASOS PREVIOS AL COMBATE

Antes de comenzar la batalla podremos cargar hasta los topes a nuestro robot de combate, con ametralladoras de gran calibre, misiles teledirigidos, cañones de plasma y morteros, entre otros, además de poder mejorar su blindaje y potencia de motores.

A lo largo de cincuenta misiones repletas de enemigos, vas a viajar por otros tantos terrenos diferentes, llenos de peligros como bombas atómicas, esparcidas por todo el lugar, huecos en los que, si cae tu robot, no podría salir, etc.

Deberás estar atento en todo momento al radar que te informa de las unidades enemigas que se están acercando; de esta manera, no caerás en una emboscada de la que no puedas salir. Los misiles conviene reservarlos para los momentos más peliagudos o para cuando haya muchos adversarios juntos, aprovechando así la onda expansiva de los mismos.



LAS MEJORAS DISPONIBLES

Antes de comenzar la batalla y aprovechando el dinero que hemos ganado, podremos comprar munición, mejores armas, blindajes e incluso, arreglar nuestro robot para su mejor rendimiento.

FICHA TÉCNICA

Título:	Shattered Steel
Tipo:	Arcade-Estrategia
Compañía:	Interplay
Distribuidor:	Virgin

REQUISITOS

CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✔
Sist. Operativo:	DOS
Sonido:	Digital
Disco Duro:	20 Mb

OTRAS ALTERNATIVAS

EARTHSIEGE 2

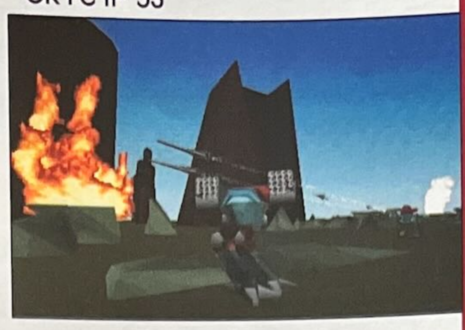
OK PC nº 48

...o fantástico simulador de robots de combate inspirado en un negro futuro.



MECHWARRIOR 2: MERCENARIES

OK PC nº 53



La tercera entrega de la saga *Mechwarrior 2*. Conviértete en un guerrero de pago.

UN JUEGO PENSADO PARA LA RED

Esta es, sin duda, la característica más sobresaliente de *Shattered Steel* y es la posibilidad de jugar por red hasta dieciséis personas, controlando cada una un robot personalizado a su gusto. Y no sólo eso, sino que además han sido creadas especialmente para esta modalidad quince misiones en las que la cooperación es imprescindible para llevarlas a buen término, aunque como pasa siempre, se nos puede escapar algún misil que vaya a parar directamente en la cabina de uno de nuestros compañeros, empezando así una guerra, amistosa, eso sí.

PERFECTO PARA LOS QUE COMIENZAN

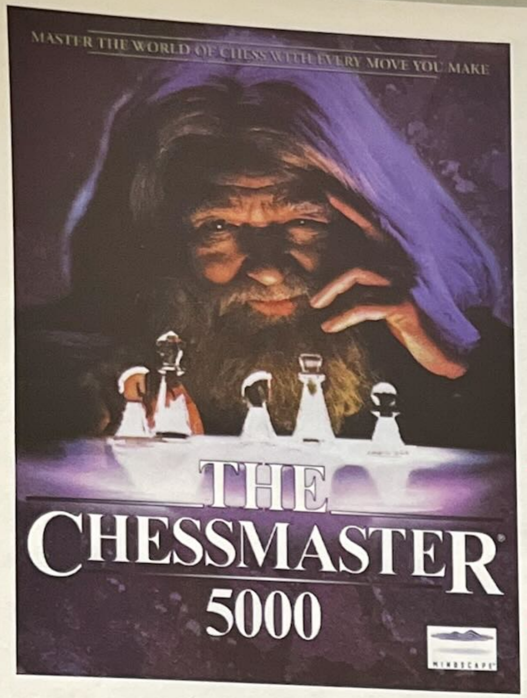
Aunque *Shattered Steel* no aporta nada nuevo al terreno de los simuladores de mechs, podemos decir, sin embargo, que es un muy buen paso para todos aquellos jugones que no se han atrevido aún con un título de estas características, ya que es mucho menos complicado de manejar, convirtiéndose las misiones en las que controlamos al robot en meras fases de arcade, donde los rápidos reflejos y el conocimiento de las capacidades del robot van a ser mucho más esenciales que las dosis de estratega.

Hay que decir que nos encontramos ante un título que, si bien puede parecerle un poco simple de contenido a los que están acostumbrados a manejar treinta teclas a la vez y que en una mano tienen el joystick y con otra parte del cuerpo manejan el ratón, para aquellos que no son tan avispados ni hábiles en el asunto de los simuladores puedes serles de gran ayuda para coger práctica.

CARLOS F. MATEOS





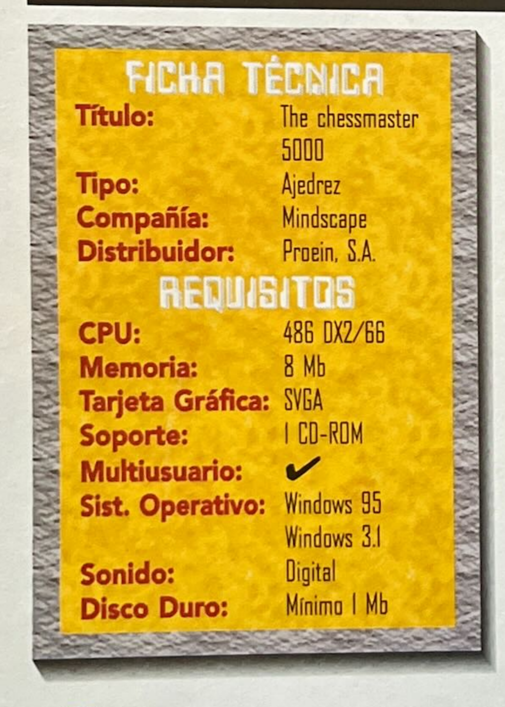
EJERCITANDO LA MENTE

El ajedrez es el deporte mental por excelencia. Durante cientos de años hubo unos cuantos genios que destacaron por encima de los demás jugadores. Ahora los sigue habiendo, Fischer o Kasparov, pero dentro de poco habrá que pasar el relevo a los gigantes de memoria electrónica.

UNA AMPLIA OPCION DE FICHAS

Si antes te aburría jugar siempre con el mismo tipo de ficha en un tablero de verdad, no tenías más remedio que comprarte otro. Esto cambió con los juegos de ordenador, pues ya los primeros programas permitían utilizar cuatro tipos de fichas distintas en la mayoría de los casos. Con el paso del tiempo, este número ha aumentado hasta llegar a *Chessmaster 5000* donde hay un total de 30 tipos distintos de fichas de todas las formas posibles. En la variedad está el gusto.

Es bastante frecuente que aparezcan noticias en todos los medios importantes de comunicación (prensa, radio, televisión) sobre los enfrentamientos en competiciones de ajedrez entre los grandes maestros mundiales contra potentes y avanzados ordenadores. Un ejemplo famoso es *Deep Blue*, un sofisticado programa desarrollado por IBM que en la última edición de este acontecimiento casi se lo hace pasar canutas a Kasparov.

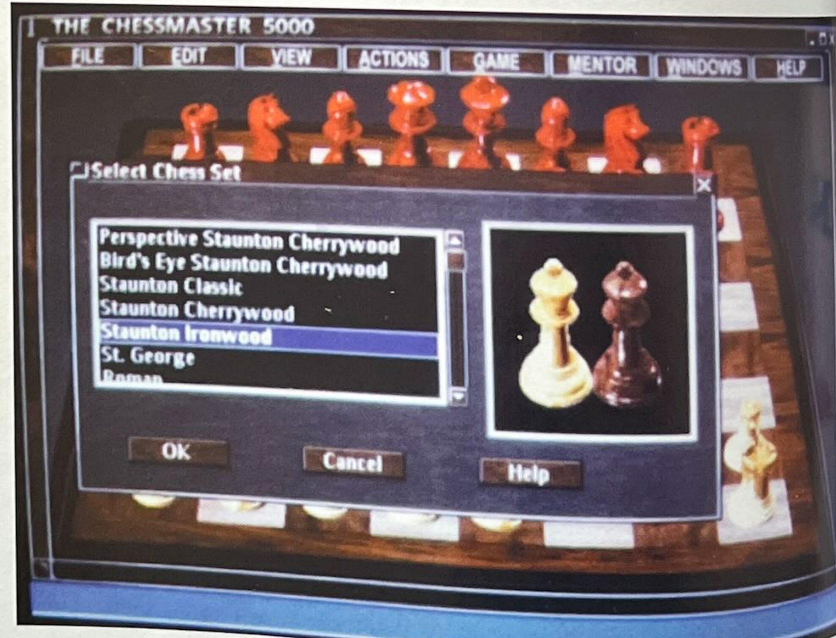


FICHA TÉCNICA

Título:	The chessmaster 5000
Tipo:	Ajedrez
Compañía:	Mindscape
Distribuidor:	Proein, S.A.

REQUISITOS

CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✔
Sist. Operativo:	Windows 95, Windows 3.1
Sonido:	Digital
Disco Duro:	Mínimo 1 Mb

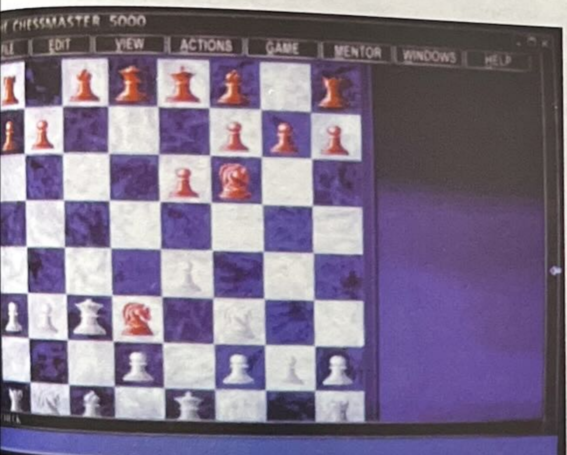


...bemos que es bastante difícil y caro ...rcializar *Deep Blue* a gran escala, ...de las experiencias de este tipo de ...aprogramas" se pueden hacer luego ...taciones asequibles para el público ...eneral. Un buen ejemplo es *The ...smaster 5000*, un título de ajedrez ...desde sus primeras versiones adolecía ...n tratamiento gráfico adecuado (era ...ante feo), pero que, sin embargo, con- ...con una enorme base de datos y al- ...mos de inteligencia artificial que le ...ertían en uno de los más difíciles.

...ENSACION DE ...PULENCIA

...*hessmaster 5000* es la culminación ...a serie en todos sus aspectos. El entor- ...está muy cuidado y recuerda enorme- ...te al ambiente que reinaba en el siglo ...pero no porque haya escenarios ren- ...zados recordando una casa de la ...ca victoriana, sino por la tipografía, diseño del tablero y colores usados para el interfaz del juego con unos resultados asombrosos. *Chessmaster 5000* ha pasado de ser el "patito feo" a un bello cisne.

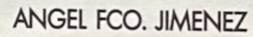
Un interfaz fácil de manejar complementa la excelente jugabilidad de *Chessmaster 5000*, pues es muy sencillo navegar por todos los menús y opciones del juego con sólo una pasada de ratón. De todas formas, *Chessmaster 5000* destaca por encima de sus más directos rivales como *Virtua Chess* por su ayuda instantánea y modo tutorial que permite a cualquiera que nunca haya jugado al ajedrez poder conocer y comprender las jugadas y movimientos esenciales del mismo.





Por lo demás, *Chessmaster 5000* cuenta con una amplia biblioteca de aperturas y jugadas para conocer los secretos de los grandes maestros de todos los tiempos. Además, también permite que se importen partidas de las muchas que hay en los fórum de Internet.

Para finalizar, hay que señalar que es un juego totalmente recomendado para cualquier tipo de público, tanto sea un experto en ajedrez como para el que está empezando. El motivo no es sólo su ajuste de dificultad adaptable para cualquiera, sino su atractivo diseño, un interfaz ejemplar y una enorme librería de partidas. Todo un clásico del ajedrez.



ANGEL FCO. JIMENEZ



Nota: 87 PC

JUGABILIDAD 9 · GRAFICOS 8 · SONIDO 8 · ORIGINALIDAD 7 · DIVERSION 9

OTRAS ALTERNATIVAS

VIRTUA CHESS

OK PC nº 37

Un ajedrez de lo más avanzado en tres dimensiones.



GRAND MASTER CHESS

OK PC nº 2



Antiguo, pero sigue siendo una de las mejores opciones.

Daggerfall
El enviado del emperador

A veces en OK PC nos gusta hablar de los juegos "duros" de rol. De esos que sólo los grandes "masters" pueden acabar sin esfuerzos. Pues bien, aquí llega uno a desbancar a cualquiera que se atreva a enfrentarse con él: *Daggerfall*.



¿Os acordáis de *Arena*? Era un magnífico juego de rol, el primero de la serie *Elder Scrolls*, creado por la casa Bethesda Softworks, no demasiada conocida en España. De hecho, *Arena* no se distribuyó en su momento hasta que Virgin solucionó el tema, pero es uno de los grandes mitos del rol en Inglaterra y Estados Unidos. Su mejor cualidad era una trama muy compleja, propia de una gran epopeya histórica y que atraía irremediablemente al jugador a conocerla más y más hasta su final.

Contaba con una dificultad extraordinaria que le ha hecho famoso durante años. Y su segunda parte no desmerece nada de esta dificultad. *Daggerfall*, la segunda parte oficial de *Arena*, es más difícil, más compleja, con más enemigos y más personajes, y mucho más extensa. Un juego cuyas cifras pueden marear.

Daggerfall no es un juego orientado al más novato, sino a los verdaderos expertos en rol o para todo aquel jugador de rol tradicional que desprecia los ordenado-

FICHA TÉCNICA

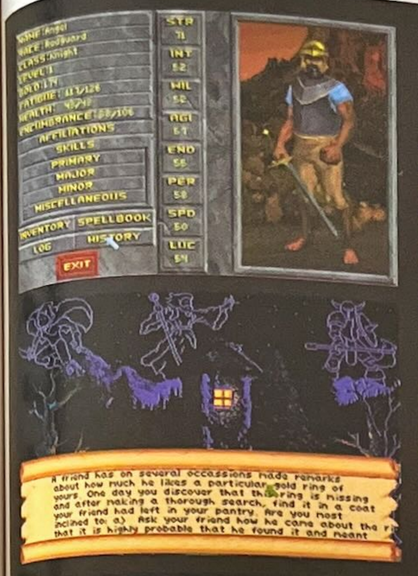
Título:	Daggerfall
Tipo:	Rol
Compañía:	Bethesda Softworks
Distribuidor:	Virgin

REQUISITOS

CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	VGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✕
Sist. Operativo:	DOS/Windows 95
Sonido:	Midi/Digital
Disco Duro:	50 Mb







HABLANDO DE PERSONALIDAD

Crear un personaje en un juego de rol es una de las tareas más bonitas dentro del mismo. En los juegos de mesa esto suponía un cierto tiempo hasta que el Master daba su aprobación al nuevo miembro del grupo. En los juegos de ordenador, la creación se ha simplificado en muchos de sus extremos e, incluso en algunas ocasiones, no tenemos que pasar por esta circunstancia, ofreciéndonos a cambio una serie de personajes precreados. Esta opción puede ser útil para los más vagos, pero destruye gran parte del encanto de los juegos de rol.

Precisamente en *Daggerfall* ocurre todo lo contrario. La creación del personaje es muy importante para el juego y el desarrollo del mismo, pues no sólo van a influir las características físicas y mágicas, sino que también se tienen en cuenta conceptos como qué tipo de amigos se tiene, las ideas personales y los estudios del personaje en su juventud. Además podemos elegir país de origen, sexo, clase social y las habilidades básicas y complementarias para empezar.

res. En *Daggerfall* encontrará todo lo que ha echado de menos en otros títulos: complejidad y una trama interesante.

De todas formas, el juego se distingue principalmente porque no llevamos a un equipo de personajes, sino solo a uno, como es habitual en los juegos de rol en primera persona y en un entorno totalmente en tres dimensiones. El pionero fue *Ultima Underworld*, al que *Arena* y *Daggerfall* le deben parte de su filosofía, pero los juegos de Bethesda tienen mucho que ofrecer.

EL REY ULTRAJADO

La historia de *Daggerfall* es también distinta de la habitual. No empieza en una oscura taberna llena de borrachines y gente en busca de aventuras, sino en el trono del emperador. Este hombre rige los destinos de muchos reyes y sus correspondientes reinos.

El [illegible] escenario de nuestras aventuras.

Pero uno de sus más fieles aliados ha muerto en combate: el rey Lysandus de Daggerfall. Aunque murió con honor, el emperador sospecha que algo se oculta tras esa muerte y nosotros debemos investigarlo. Hay algo más, una carta de amor que el emperador escribió hace tiempo a la esposa de Lysandus debe ser destruida para evitar un conflicto que pudiera causar graves disgustos en el Imperio.

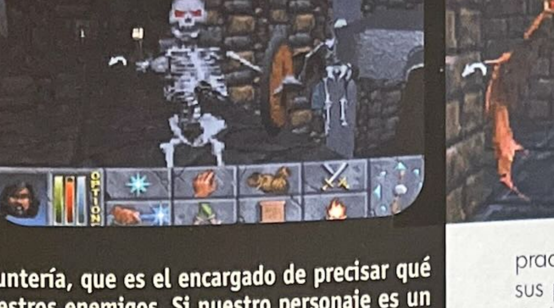
La trama es lo suficientemente compleja como para buscarse una excusa y que tengamos que explorar todo el Imperio. Esto es justamente lo que debemos hacer en *Daggerfall*: ayudar al emperador, conocer a todo tipo de gentes y criaturas, recoger tesoros y objetos mágicos, y, sobre todo, intentar permanecer vivos el mayor tiempo posible porque, al parecer, existe la sana costumbre de liquidar a los mensajeros del emperador.



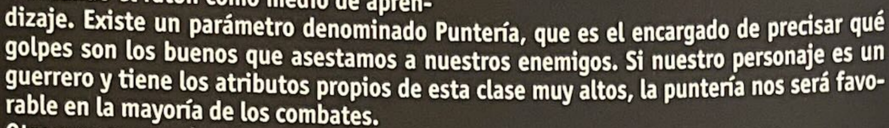


En *Daggerfall* también encontraremos escenas "gore".

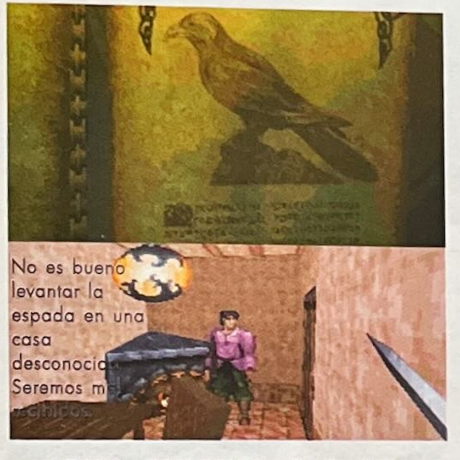
EL COMBATE



En *Daggerfall* el combate es radicalmente distinto a los demás juegos de rol. Casi siempre se trata de acercarte al objetivo, pulsar el botón de ataque y retirarte cuando el enemigo ataca. Estamos hablando, por supuesto de juegos de rol con combates en tiempo real, pero en *Daggerfall* hay que aprender a combatir, utilizando el ratón como medio de aprendizaje. Existe un parámetro denominado Puntería, que es el encargado de precisar qué golpes son los buenos que asestamos a nuestros enemigos. Si nuestro personaje es un guerrero y tiene los atributos propios de esta clase muy altos, la puntería nos será favorable en la mayoría de los combates.



Otra cosa es manejar el cursor y aquí ya todo depende de nuestra habilidad. Si lo movemos hacia arriba y abajo, podemos conseguir efectos muy distintos que al hacerlo de izquierda a derecha. La experiencia nos dirá a qué tipo de criaturas les afecta más un determinado tipo de golpe y el arma más adecuada para hacerlo. Un ejemplo: con las armas pesadas como el martillo y la maza, es muy conveniente golpear de arriba a abajo al mismo tiempo que se avanza y retrocede hacia el enemigo.



¿QUE QUIERES SER DE MAYOR?

Seguro que te gusta la historia. Es muy atractiva y ofrece buenos momentos para el aventurero de pro. Ahora hay que tomar una decisión que afectará al ritmo del juego: elegir raza y clase del personaje que vas a controlar.



La raza se elige no directamente, sino pulsando sobre una región del Imperio. Cada una de estas regiones está poblada por una raza distinta y, según sus características, la hace más indicada para una profesión u otra. Los elfos oscuros pueden llegar a convertirse en unos asesinos y magos estupendos, mientras que los habitantes de otra región tienen el arte de la guerra en sus raíces.

Lo importante es que *Daggerfall* te da una amplia lista de clases para elegir. Destacan los magos y asesinos, cada uno con sus correspondientes subclases con características que priman: asesinar por la espalda en el caso de los asesinos puros o ladrones que no dejan puerta segura en ningún sitio. Esto es muy importante porque según la clase que elijamos debemos configurar unos puntos que existen de "habilidad" adecuados a las tareas que mejor le vayan a esa clase.

Esto simplemente es partir con ventaja, pues sea la clase que sea, todo es cuestión de practicar e incluso un mago puede subir sus puntos de habilidad con una espada, si siempre combate con esta arma. Pero por desgracia, algunas de estas armas están vetadas a determinadas clases y, por ejemplo, los magos deben conformarse con dagas y bastones mágicos.

¿Y QUE TE ENCONTRARAS?

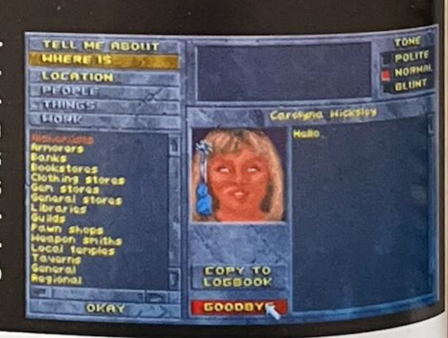
De acuerdo, ya tienes tu personaje creado, tus puntos de habilidad distribuidos y unas ganas enormes de explorar el mundo de *Daggerfall*. Estamos de acuerdo contigo, pero no es tan fácil, porque *Daggerfall* es bastante difícil desde un primer momento y mortal de necesidad para el inexperto en rol; en cambio, es una maravilla para los iniciados y "masters".

El aspecto visual del juego es el correcto, aunque todo se limita a gráficos en VGA en baja resolución. Por ejemplo, los enemigos dejan bastante que desear tan-

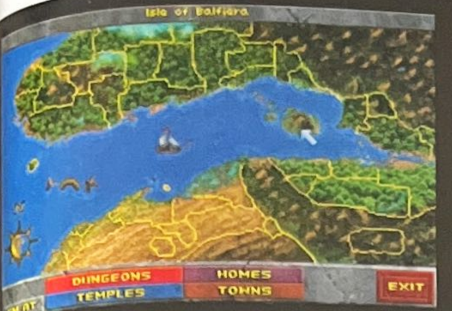


DIALOGOS

En un juego tan completo como *Daggerfall* no podían faltar los diálogos. Se trata de auténticos generadores de conversaciones y podemos hablar de todo con todos los personajes que encontraremos en el mundo de Tamriel. Incluso podemos elegir el tono de la conversación, deseando hablar en jerga "callejera" con expresiones groseras e insultos, o bien como hablan los nobles en la corte del rey.







VIAJES POR EL MUNDO

Al salir del calabozo inicial, bastante complicado por cierto, tienes acceso al mundo exterior. Nuestro primer consejo, como indica el tutorial, es que visites la ciudad de Daggerfall y allí comiences a investigar sobre los pormenores de tu misión.
El mapa te indica la localización de las ciudades y lugares más conocidos, pero hay muchos que permanecen ocultos hasta que des con alguna pista que te permita visitarlos. Normalmente, el nivel y número de monstruos es superior a la media en estos recónditos parajes, pero también los tesoros y objetos valiosos son, sin duda, los mejores que se pueden encontrar.
Podrás viajar por barco o caballo, si tus riquezas personales te permiten pagar el viaje. De lo contrario, tendrás que ir andando, tardando muchos días para completar la misión y esto puede influir en el final del juego.

to en diseño como en movimiento, al contrario de lo que ocurre en el modo de exploración, donde tenemos todo tipo de posibilidades: ver arriba, abajo, trepar, nadar, etc. Realmente puedes hacer de todo.

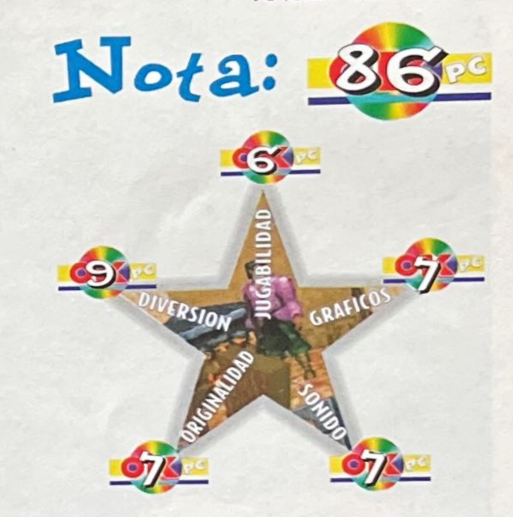
El interfaz del juego es correcto a todos los niveles. Cada botón tiene su correspondiente atajo en el teclado para que podamos seleccionar con el ratón y efectuar acciones rápidas con el teclado.

El número de opciones del interfaz es muy elevado. Aunque el juego no está en castellano, el manual sí ha sido traducido y explica de forma concisa todo lo que puedes hacer. Estudiátelo bien, porque es bastante fácil manejar el inventario, pero tendrás que echar un vistazo a los apartados de creación de personajes y uso de la magia, porque son los más complejos.

Otros aspectos, como el sonido y el automapeado, sólo se quedan en el aprobado, pues los efectos de audio son monótonos, al igual que ocurre con la banda sonora, demasiado tétrica y oscura en la mayoría de las ocasiones. Por otra parte, aunque el automapeado indica claramente la posición donde nos encontramos en el calabozo, no da información interesante sobre los objetos, enemigos y demás personajes. Una información que siempre es valiosa.

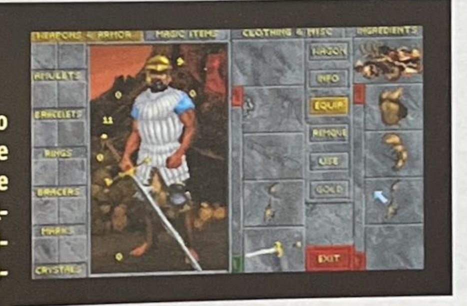
En definitiva, *Daggerfall* es un estupendo juego de rol. Muy difícil y sólo apto para los grandes jugones roleros. Si hubiera tenido unos gráficos mejores, sería ideal para cualquier tipo de público, pero sus limitaciones en este aspecto, así como su complejidad, lo convierten en uno de los grandes "huesos duros". Pero si logras acabarlo, te puedes considerar como un experto en cualquier tipo de juegos.

ANGEL FCO. JIMENEZ



UN COMPLETO INVENTARIO

La gestión del inventario de *Daggerfall* es de lo mejor que se puede encontrar en los juegos de rol, manteniendo al mismo tiempo una fuerte personalidad que le hace único. Cada vez que pulses sobre un objeto o un cadáver de cualquier tipo de criatura, automáticamente aparece la pantalla de inventario proporcionando información acerca de lo que puedes llevar, usar o equipar.
Los objetos se dividen en tres grandes categorías:
Armamento: En este apartado se colocan las armas de cualquier tipo, así como la armadura y ropas de cualquier clase. Debes permanecer atento a la clase y raza de tu personaje, porque no siempre se puede colocar el objeto que uno quiera por las limitaciones de clase y raza. Los guerreros no aceptan las prendas de cuero que son, en cambio, las idóneas para los ladrones.
Objetos mágicos: Aquí se guardan los libros de hechizos y demás objetos que contengan magia en su hechizo.
Miscelánea: Todo lo inclasificable en los anteriores apartados se guarda en la miscélanea. Tal vez su elemento más importante sea la cantidad de oro que tienes hasta el momento.



OTRAS ALTERNATIVAS

ANVIL OF DAWN

OK PC nº 44

Un juego de rol muy original de los creadores de *Might & Magic*.



DEATHKEEP

OK PC nº 50



Idóneo para principiantes por lo fácil que es avanzar entre los calabozos.





FX FIGHTER TURBO LOS LUCHADORES DEL UNIVERSO

Hace ya algún tiempo que Erbe revolucionó el campo de los juegos de lucha con un programa que rompió moldes, ya que era el primero que salía para PC, emulando a los que tanto éxito tenían en todas las salas recreativas, como *Virtua Fighters*. Nos estamos refiriendo a *FX Fighter*.



Ahora nos encontramos con la segunda parte de este genial juego de lucha. Más personajes, más rapidez, mejores gráficos, sonidos envolventes y, en definitiva, mucho más juego que el anterior es lo que vamos a encontrarnos en este *FX Fighter Turbo*.

LOS ONCE GUERREROS

A la hora de disputar un torneo, vamos a poder elegir entre once luchadores distintos. Cada uno tiene sus propias características y movimientos especiales, por lo que antes de ponernos a jugar en serio, con intenciones de alzarnos con el título de campeón, tendremos que probar con todos para ver cuál se adapta mejor a nuestra manera de pelear. ¿Te gusta asestar golpes demoledores, aun cuando eres muy lento? Entonces tu mejor opción es el hombre de piedra. ¿Prefieres los movimientos ágiles, perdiendo algo en fuerza? En ese caso, elige al hábil ninja.

Va a ser muy recomendable utilizar un joystick o un joypad para controlar a nuestro personaje, pues facilitará enormemente la labor del control, más que si lo hacemos mediante teclado, pues, debido a los constantes cambios de perspectiva, acabarán por hacerte un soberano lío.

FUERA DEL RING

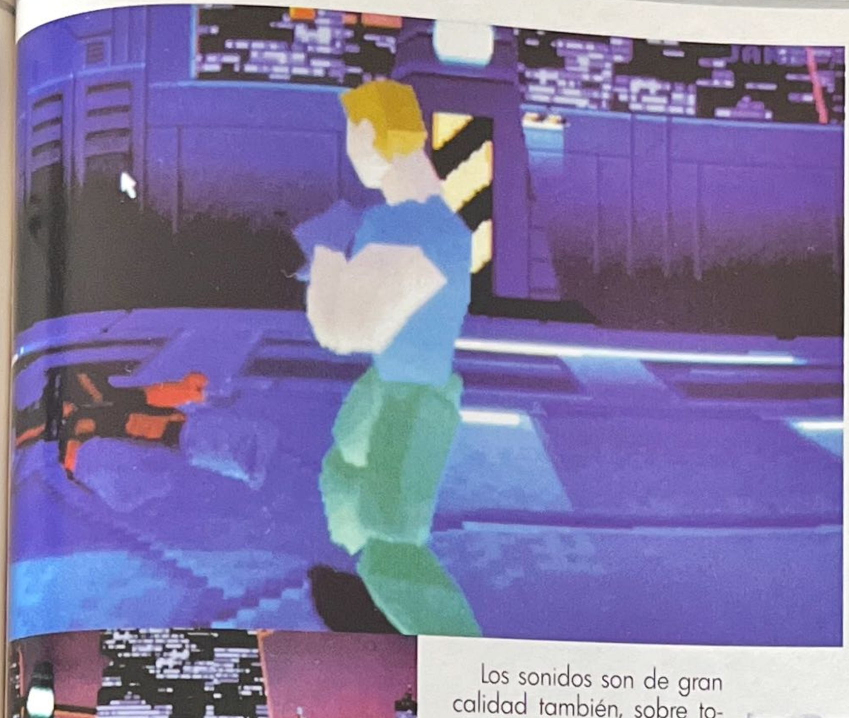
Una manera mucho más sencilla de acabar con tus enemigos es lanzarles fuera del ring, ya que así podrás vencerles mucho más rápido que mermando sus fuerzas hasta que lleguen al cero por ciento.

FICHA TÉCNICA

Título:	FX Fighter Turbo
Tipo:	Arcade/Lucha
Compañía:	Philips
Distribuidor:	Erbe

REQUISITOS

CPU:	Pentium 75
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✔
Sist. Operativo:	Windows 95
Sonido:	Digital
Disco Duro:	5Mb





MEJORAS EN CASI TODO

El sistema gráfico va a ser muy parecido, ro idéntico al de la primera parte. En él, amos a poder ver tanto a nuestro persoaje, como al adversario, bajo una persectiva cambiante que nos va a mostrar en do momento la vista que mejor se adapa un momento en particular. Esto se reaza de manera automática, por lo que únimente tendremos que preocuparnos por ntrolar al luchador lo mejor que sepamos.



Los sonidos son de gran calidad también, sobre todo la música que acompaña perfectamente la acción del juego. Pero es en la originalidad donde los señores programadores no han sabido dar la campanada, ya que no han sabido incluirle a *FX Fighter Turbo* las suficientes diferencias como para conseguir un aprobado.

No obstante y a pesar de eso, *FX Fighter Turbo* va a gustar enormemente tanto a aquellos jugones que ya en su época pudieron disfrutar con la primera entrega, como a aquellos que por unas cosas u otras, no contaron con dicha oportunidad.

CARLOS F. MATEO



OTRAS ALTERNATIVAS

VIRTUA FIGHTER

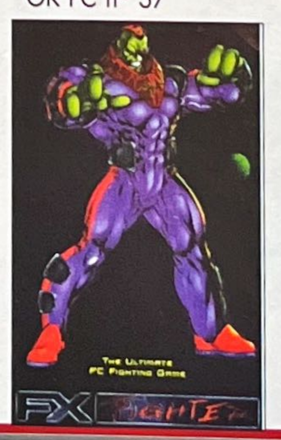
OK PC nº 50

La máquina de Sega que tanto éxito tuvo en los salones recreativos y que ahora, gracias a la conversión, va a tener el mismo éxito entre los usuarios de ordenador.



FX FIGHTER

OK PC nº 37

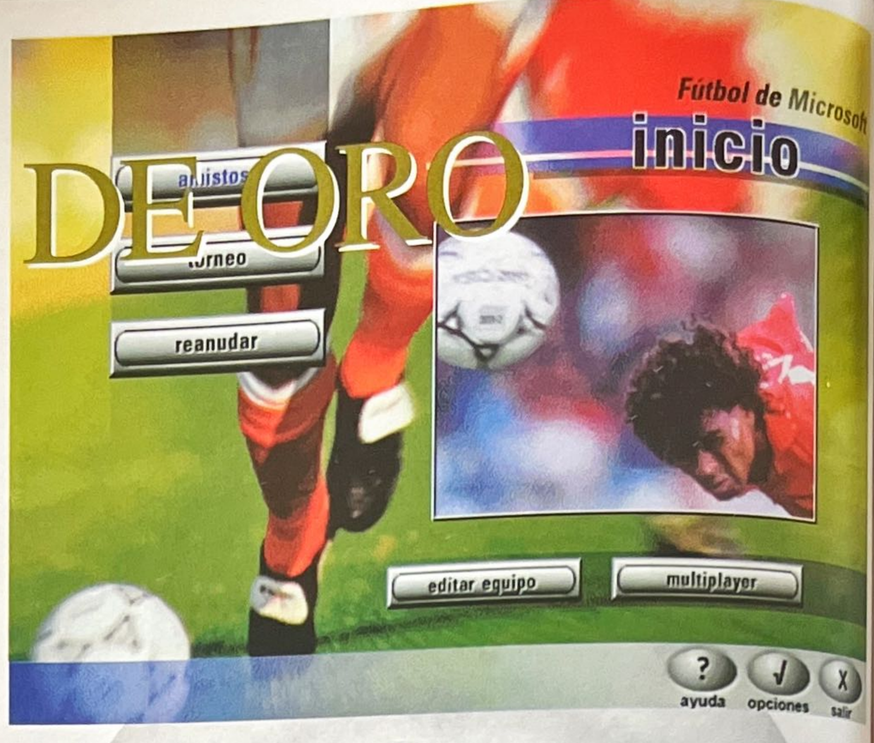


La primera parte y pionera en esto de los arcades de lucha en tres dimensiones para PC y compatibles.

Microsoft Fútbol

EL GOL DE ORO

Microsoft está dispuesta a barrer en el mundo de los videojuegos y no sólo con los sistemas operativos. Su apuesta por el deporte rey es evidente que no podía llamarse de otra manera más que *Microsoft Fútbol*





En el último trimestre de 1996, Microsoft anunció el lanzamiento de *Microsoft Fútbol* al mercado mundial. Al parecer, el equipo que ha desarrollado el juego aprovechará toda la experiencia de Microsoft con su sistema operativo para diseñar avanzadas rutinas de inteligencia artificial y que el jugador tenga que comportarse ante el ordenador como si estuviera en la vida real.

Tras echar un vistazo inicial a *Microsoft Fútbol*, lo primero que sorprende es el interfaz del juego, muy sencillo y bien acabado, que ayuda a elegir rápidamente lo que uno desea. Si el interfaz es lo primero que sorprende, lo segundo son los gráficos de gran calidad que nos acompañarán en todo momento.

De todas formas, hay que reprochar algo a *Microsoft Fútbol* y es la escasez de opciones de juego. Existen las mínimas y necesarias como la de tiempo de juego, si decidimos tener en cuenta las faltas o los fuera de juego, pero hay más factores que



FICHA TÉCNICA

Título:	Microsoft Futbol
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Microsoft
Distribuidor:	Erbe

REQUISITOS

CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✔
Sist. Operativo:	Windows 95
Sonido:	Digital
Disco Duro:	20 Mb



PAGINA DEPORTIVA

...a seguir el campeonato de ...quier parte del mundo, dispo-...os de la página deportiva que ...omáticamente calcula el re-...ado de los partidos hasta dar ...un campeón. Una buena for-...de ver el potencial de juego ...e las distintas selecciones.





...e han tenido en cuenta. Por ...plo, las vistas de cámara son ...s y en algunas ocasiones sería ...ble tener otra perspectiva de juego, ...mo ocurre en otros títulos.

...UMBO AL CESPED

...ro no hay que ser injustos con *Microsoft* ...l; posiblemente se trata de uno de los ...res simuladores de fútbol que hayan ...en nuestras manos y sobre todo de los ...divertidos, porque se ha diseñado de ...rma que combina la acción arcade ...movimientos capturados de jugadores ...s, obteniendo buenos resultados.

...cambio, necesitaremos un equipo lo ...nte potente para disfrutar plenamen-...mo viene siendo habitual en los jue-...para Windows 95. Lo mínimo es un ...DX2/66, pero nosotros acon-...mos un Pentium 100 con ...Mb de RAM para jugar ...problemas de veloci-... y, sobre todo, con ...buena tarjeta gráfi-...ue soporte la alta re-...ción ofrecida por el ...o.

...as una rápida instala-... en nuestro disco duro, ac-...eremos a una introducción bas-... espectacular en la cual aparecerán ...dores de todos los países mostrando ...habilidades con el balón para luego ...nar una imagen renderizada en la ...se muestra el juego en plena acción. ...icrosoft ha dado una especial impor-...a al movimiento y realismo de los par-... Para ello ha gastado bastante medios, ...en dinero como en tiempo, con el fin ...onseguir una simulación lo más perfec-...osible, filmando a jugadores para lue-...convertir la imagen en un complicado ...eso de animación con equipos de alta ...ología. Los "frames" de animación de ...a futbolista se multiplican por miles.

En cuestión de sonido, nada que objetar, pues los efectos tanto de ambiente del estadio como del transcurso del encuentro son buenos y el público se pone a cantar dependiendo de cómo vaya su equipo en el partido. Necesitaremos una tarjeta de 16 bits como mínimo para disfrutarlo.

Luego, hay que destacar el editor de equipos: se trata de una utilidad que permite definir al equipo como "local" o "visitante", elección del color del uniforme y hasta las características físicas de cada futbolista, tales como color del pelo, raza a la que pertenece y habilidades como jugador. Esto entra en consonancia con las disposición táctica de nuestro equipo para colocar a los más rápidos y fuertes en el lugar que mejor les corresponda.



Para finalizar, hay que destacar que también es posible jugar en red o bien mediante módem con tus amigos en unos emocionantes campeonatos. Microsoft apuesta fuerte por sus juegos y con títulos como *Microsoft Fútbol*, seguro que lo conseguirán.

ANGEL FCO. JIMENEZ

OTRAS ALTERNATIVAS

OLYMPIC SOCCER

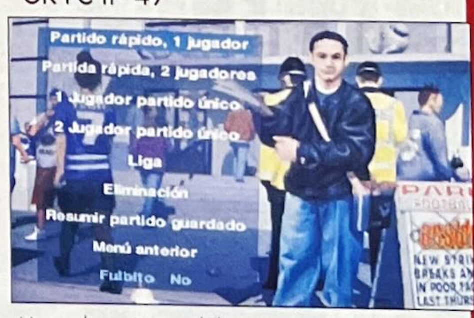
OK PC nº 48

El fútbol en las Olimpiadas es algo que debemos disfrutar.

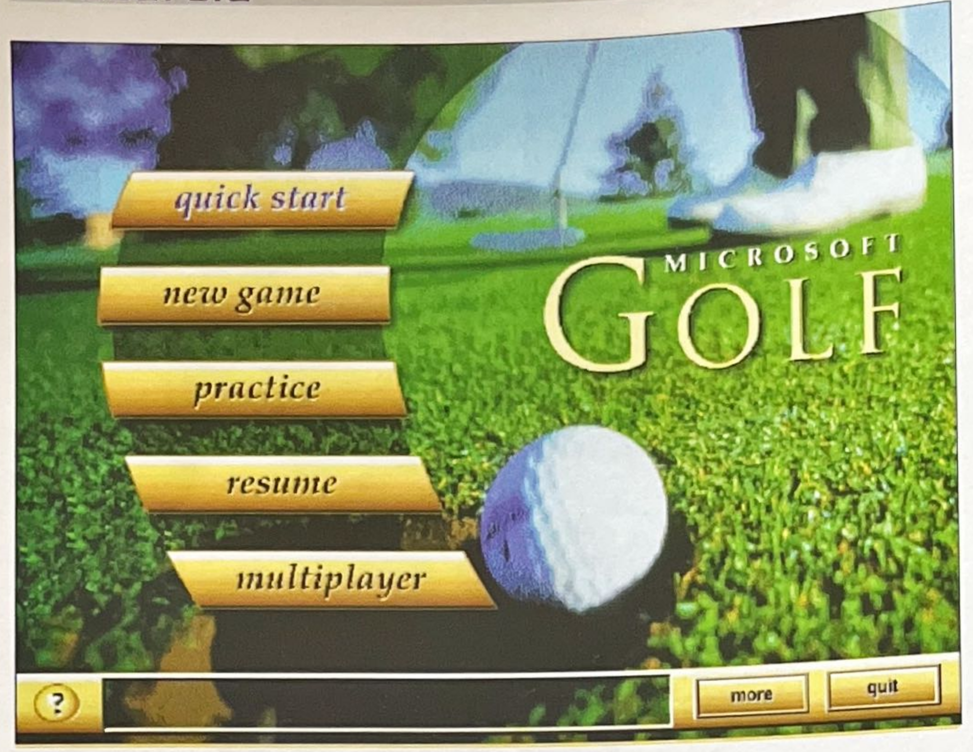


ON LINE

OK PC nº 49



Una alternativa válida si te gustan las cosas sencillas, pero peca de simple en comparación con *Microsoft Fútbol*.



FICHA TÉCNICA

Título:	Golf 3.0
Tipo:	Deportiva
Compañía:	Microsoft
Distribuidor:	Erbe

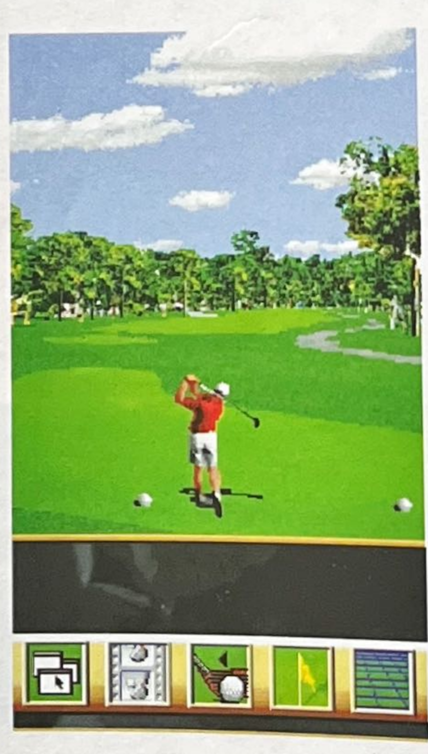
REQUISITOS

CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✔
Sist. Operativo:	Windows 95
Sonido:	Digital
Disco Duro:	20 Mb

GOLPE DIRECTO AL TRIUNFO

GOLPE DIRECTO AL TRIUNFO

Imagina que es fin de semana y tienes todo un domingo tranquilo y soleado para ir al campo. ¿Por qué visitar el campo de golf? Porque seguro que es un día de diario, está lloviendo, hace frío y no tienes dinero para inscribirte en el club de golf de tu ciudad. Tranquilo, aquí está *Microsoft Golf 3.0*.

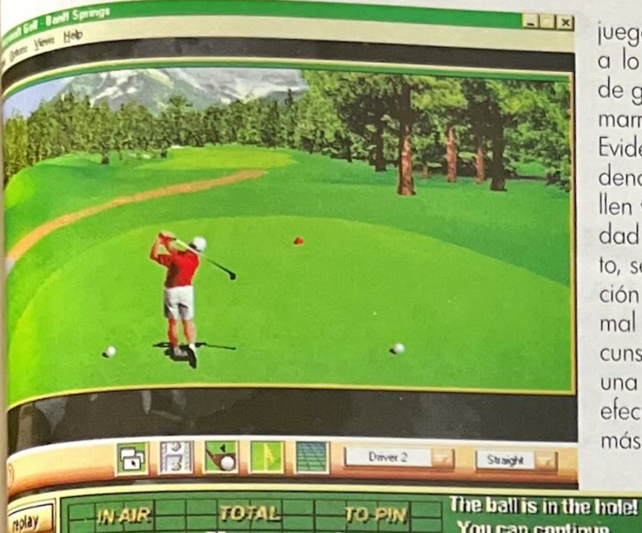


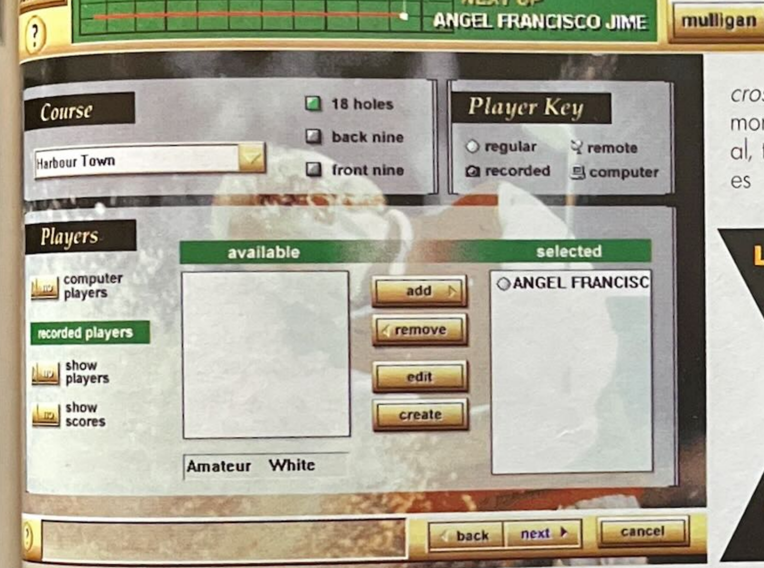
PRACTICA Y PRACTICA

Nosotros en la redacción no somo unos viciosos del golf auténtico. más, alguna vez que hemos teni oportunidad de mostrar nuestr conocimientos hemos caído en más absoluto de los ridículos an cientos de ojos que no podían evit reírse "a pierna suelta". Para ev tarlo, no hemos tenido más remed que acudir a los numerosos simul dores de golf que hay para orden dor. *Golf 3.0* y *Links Ls* son nuestr favoritos para empezar con este d porte por su sencillez y jugabilida Pero aun así tendrás que practi todos los distintos golpes para q no nos barran en la opción de t neo, donde las cosas sí se po más difíciles.

De nuevo, el gigante de la mática se lanza a la calle con otro j Esta vez toca actualización y el turno rresponde al clásico *Golf* de la com de Bill Gates. Esta vez nos present versión 3.0 con muchos aspectos m dos, como es de suponer.

Como ocurre con los otros juegos mulación desarrollados por los equip programación de Microsoft, la m prioridad es conseguir la mayor sen de realidad que sea posible no sóla vés de los gráficos, sino en el mane





juego, que se parezca lo máximo a lo que supone coger un palo de golf y golpear a la pelotita de marras.

Evidentemente, hasta que los ordenadores del futuro no desarrollen verdaderos sistemas de realidad virtual con el sentido del tacto, será imposible tener la sensación de peso del palo, si hace mal tiempo o cualquier otra circunstancia. Pero se puede lograr una aproximación con buenos efectos de sonido, unos gráficos más o menos realistas y un ambiente cuidado.

Pero lo importante es el efecto que se le debe dar a la pelota y ahí *Microsof Golf 3.0* es monstruosamente real, tanto que a veces es imposible conseguir el efecto que quieres a no ser que seas un perfecto profesional o manipules las opciones que existen por defecto como nivel del jugador (de novato a campeón), o si deseas que haya viento o el estado del césped esté en malas condiciones.

Por todo lo demás, la calidad técnica del juego es muy aceptable. Los gráficos no son los mejores que hemos visto en este tipo de juegos, pero cumplen de sobra con su cometido al presentar los típicos paisajes de los campos de golf, llenos de arbolado sin contaminación y en un ambiente muy bucólico para la mente.

El menú de opciones y el interfaz corresponden al diseño en general que Microsoft presta a sus productos. Sencillo y muy cómodo de usar, sin demasiadas opciones para no agobiar al jugador, pero de sobra para crear campeonatos muy divertidos sobre todo si se juega en red, que es la mayor virtud de *Golf 3.0*.

ANGEL FCO.
JIMENEZ

LA GLORIOSA RED

***Golf 3.0* también corre en red. ¿Por qué no iba a hacerlo? Después de todo, este sistema es el mejor que hay para despertar la adicción a los verdaderos aficionados al golf que gusten de retar siempre al vecino o amigo de turno. Hasta un total de cuatro jugadores podrán apuntarse al "vicio" de las redes, desafiándose entre sí.**

OTRAS ALTERNATIVAS



LINKS LS

OK PC nº 51

Un estupendo simulador de golf sólo apto para los más profesionales.

OLYMPIC GAMES

OK PC nº 49

Si lo tuyo es el deporte por ordenador, no puedes dejar de echarle un vistazo a *Olympic Games*.



AGE OF RIFLES

Adios a los Mosquetes

SSI, ENTRE SUS NUMEROSAS OFERTAS, HA LANZADO UNA SERIE DE JUEGOS DE ESTRATEGIA DESTINADOS A SIMULAR DISTINTAS ETAPAS DE LA HISTORIA DE LOS CONFLICTOS BÉLICOS. *AGE OF RIFLES* CORRESPONDE A LA SEGUNDA MITAD DEL SIGLO XIX, ÉPOCA EN QUE ESTE TIPO DE ARMA ASUMIÓ PAPEL PROTAGONISTA.



FICHA TÉCNICA

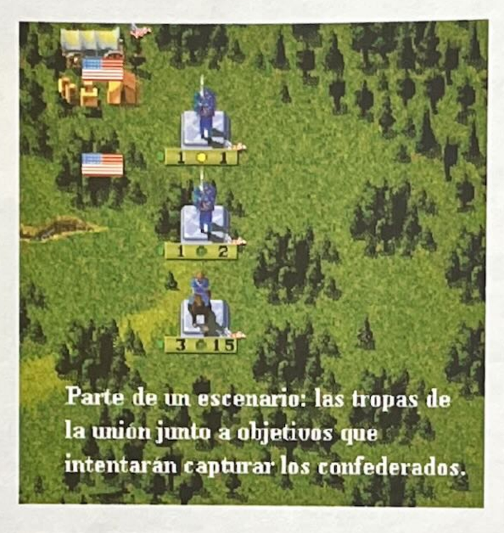
Título:	Age of rifles
Tipo:	Estrategia/ Simulación
Compañía:	SSI
Distribuidor:	Proein, S.A.

REQUISITOS

CPU:	486/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✔
Sist. Operativo:	MS-DOS/Windows 95
Sonido:	MIDI/CD/Digital
Disco Duro:	45 Mb

Es curioso el aluvión de juegos de características similares que ha nacido en los últimos tiempos. SSI, que ya no se dedica tanto al rol como antes, tiene también su serie "naval", que ya va por la cuarta entrega, y los ejemplos, en ésta y otras compañías, son más que numerosos. No cabe duda de que el género está de moda. ¿Será pasajera?

La situación básica, en el caso que nos ocupa, siempre será el enfrentamiento entre dos ejércitos divididos en unidades de mayor o menor tamaño (las clásicas "fichas"), en dependencia de la escala que seleccionemos a la hora de visualizar el terreno. El éxito o fracaso de nuestras incursiones militares dependerá del buen uso que hagamos de la infantería, lo cual no impedirá que dispongamos de unidades de caballería, artillería e incluso navales. Cada batalla se desenvuelve en un escenario y éstos suelen estar concatenados en campañas. Pueden combatir dos personas entre sí, una contra el ordenador (el bando es seleccionable) o guerrear contra un adversario remoto por email.

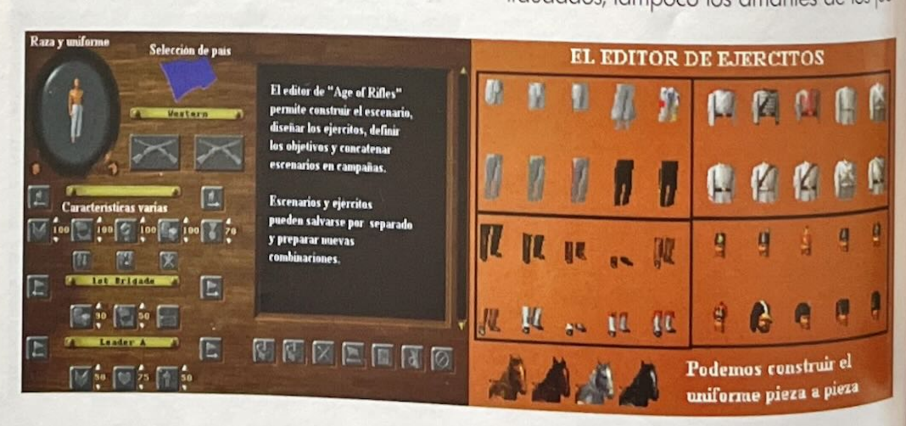


Parte de un escenario: las tropas de la unión junto a objetivos que intentarán capturar los confederados.

RECREANDO LA HISTORIA

El conjunto de escenarios y campañas prefijadas es nutrido, y abarca las más importantes del período (segunda mitad del XIX), como ejemplos de la guerra de secesión y la ruso-japonesa. Contaremos además con un editor que nos permitirá crear nuestras propias campañas (o escenarios aislados), reproduciendo situaciones históricas no contempladas en la lista de ejemplos o inventando situaciones, países, ejércitos y hasta uniformes.

Age of rifles no es mal juego, aunque, al fin y al cabo, sea uno de tantos. Los fans de la táctica militar, ávidos de experimentar e indagar "qué habría sucedido si tal general hubiese hecho tal cosa" no se sentirán defraudados; tampoco los amantes de los jue-



Podemos construir el uniforme pieza a pieza

Algunos elementos del editor de escenarios: colinas, ríos, caminos, bosques, etc.

...de estrategia, no necesaria-...te bélicos, en general. A fin ...cuentas, ¿importa demasia-...que el método de emula-...sea idéntico cuando la si-...ión específica que se inten-...mular es una nueva? Los ...cos no están ni mejor ni pe-...que en otros ejemplos y el ...do cumple su cometido.

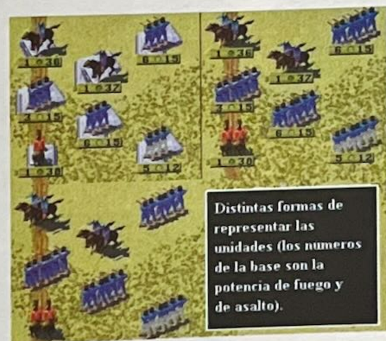
El mapa general permite ver el emplazamiento de las tropas, los objetivos y "rebobinar" para volver a ver los últimos movimientos producidos.

...E LO SIMPLE ...LO COMPLEJO

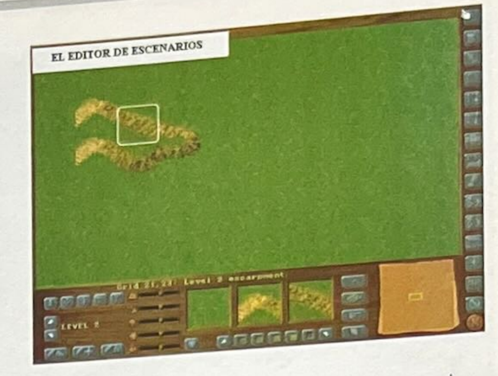
...jugabilidad es capítulo aparte. Sin lugar ...das, las simulaciones aspiran al realismo ...conlleva la posibilidad de controlar mu-...factores. En el caso de *Age of rifles*, és-...pueden incluir la moral de los soldados, ...ansancio, la cantidad de municiones, las ...terísticas del terreno, el armamento se-...onado, el nivel de entrenamiento, la ca-...dad de los jefes, la formación de las tro-... etc. Todos con sus correspondientes bo-...s, conjuntos de opciones y gráficos.

...onseguir esto sin que la ejecución se ...a engorrosa siempre ha sido un pro-...a peliagudo. En algunas ocasiones se ...ciona más felizmente y en otras deja mucho que desear. *Age of rifles* permite varios niveles de complejidad: podemos desactivar casi todas las opciones (los soldados nunca se cansan, el clima es siempre bueno, el cambio de formación es automático, etc.) y limitamos a mover nuestras fichas con el ratón a las posiciones adecuadas y disparar cuando convenga, despreocupándonos de todo lo demás. Esto no necesita hacerse botón a botón, pues existen dos configuraciones prefijadas: la "básica" y la "compleja".

Por tanto, si se entra al juego, se carga un escenario (existe uno "de aprendizaje", con una batalla sencilla de la guerra de secesión) y se selecciona el conjunto "básico" de opciones, se puede comenzar a jugar de inmediato sin más miramientos (así lo aconseja el manual). No nos perderemos. Una vez



Distintas formas de representar las unidades (los numeros de la base son la potencia de fuego y de asalto).



familiarizados con el entorno, podremos habilitar paulatinamente "elementos de complejidad" y enriquecer nuestras aproximaciones a la realidad que se pretende reproducir. El conjunto de opciones tampoco es excesivo y el manual, si bien no es una maravilla de didactismo, tampoco es un bodrio.

Algo que sí resulta molesto es el scroll del escenario cuando el cursor del ratón llega a los bordes de la pantalla. Como los botones están en el margen derecho, resultará frecuente que se nos "descentre" la ventana sin que nos hayamos propuesto movernos y nos veamos obligados a hacer clic sobre el mapa pequeño para regresar a donde estábamos. Algo que se hubiese podido evitar con un par de clásicas barras de desplazamiento.

Podemos, pues, darle algo más que un aprobado (aunque no un sobresaliente, pues, sin ser un fiasco, no brilla por su originalidad y la jugabilidad, aunque aceptable, no es la perfección misma) a *Age of rifles*. Pero si la racha continúa y los juegos siguen pareciéndose tanto entre sí, habrá que reconsiderar las clasificaciones. No basta con seguir una moda y tener buenos programadores y grafistas.

JULIAN PEREZ

OTRAS ALTERNATIVAS

...LOSE ...OMBAT

...K PC nº 51

...perfecto, pero con elementos nuevos en ...enfoque.





WARCRAFT II

OK PC nº 48



De la "alta nobleza" en la familia bélica.

Nota: 80 PC



Metal Rage

CON TODOS EN CONTRA TUYA

¿Te atreves a introducirte en un mundo artificial, creado por ordenador, donde todos son tus enemigos y la única ayuda que tienes es tu pericia como guerrero? Entonces, prepárate, pues *Metal Rage* te propone un reto que no puedes pasar por alto, si es que te consideras un tipo duro de verdad.



A los mandos del más perfecto de los carros blindados vamos a tener que cumplir la difícil misión de liberar al planeta de la más peligrosa invasión extraterrestre de la historia. Dichos aliens, gracias a diversas artimañas, han convencido a la policía de que tú eres el culpable, consiguiendo así dos cosas. La primera, ocultar a la vista de los humanos sus auténticas intenciones, y la segunda, que tú seas el blanco tanto de la raza del espacio exterior, como de las antaño fuerzas del orden y eso disminuye alarmantemente las posibilidades de éxito.

UN TANQUE DE LA ULTIMA GENERACION

Por suerte, cuentas con la mayor tecnología armamentística del momento, un carro de combate capaz de atacar y defenderse tanto de unidades de tierra, como de aire, teniendo además la posibilidad de cambiar de munición en instantes, desde una ametralladora, hasta misiles buscadores de calor y movimiento, pasando por minas terrestres y el típico obús de toda la vida.

Casi todas las armas cuentan con una munición limitada que deberemos ir recuperando a medida que avanzamos en el juego, gracias a una serie de ítems que iremos encontrando por las zonas más ocultas de cada uno de los escenarios.

Nuestro tanque tiene dos indicadores de información, siendo el primero de ellos el de la munición y el segundo, el de la energía del escudo, que irá perdiendo potencia a medida que vayamos recibiendo impactos enemigos, pero que podremos recuperar con los iconos que representan una barra morada.

UNA MOVILIDAD AL CIEN POR CIEN

Metal Rage ha sido creado utilizando un motor 3D, fabricado exclusivamente para el juego, lo que garantiza a aquel que se

LAS DIFERENTES VISTAS

Un truco para ver mucho más escenario es quedarnos parados y ampliar el campo de visión. Procurad hacer esto mientras no os estén atacando u os puede pillar desprevenidos con la consecuente pérdida de energía.



FICHA TÉCNICA

Título:	Metal Rage
Tipo:	Arcade
Compañía:	Titus
Distribuidor:	Erbe

REQUISITOS

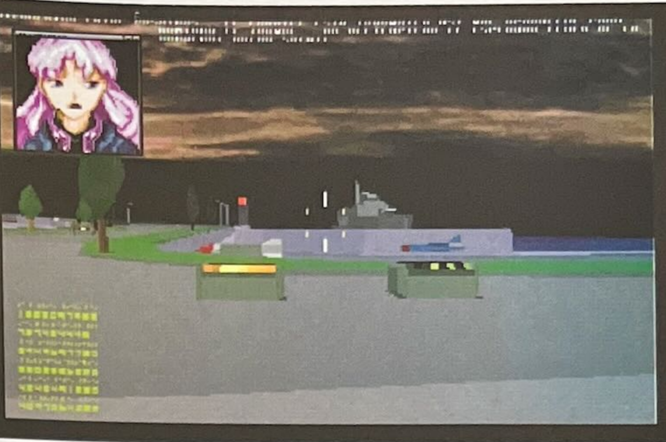
CPU:	486 DX/33
Memoria:	4 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✗
Sist. Operativo:	MS-DOS
Sonido:	CD/Digital
Disco Duro:	0 Mb





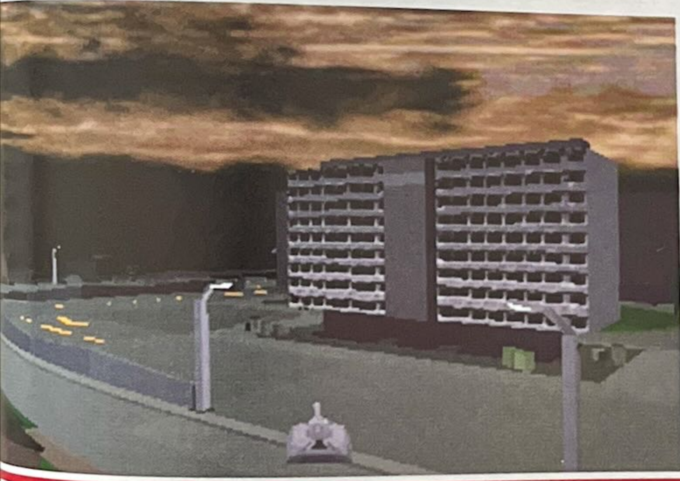
LOS ICONOS

A lo largo de los niveles podremos ir encontrando una serie de valiosos items que nos recuperarán la energía perdida o nos proporcionarán la munición necesaria para acabar con el enemigo.



...a a jugar una libertad de movimiento y todo ello en 3D en tiempo real. De ..., el que los gráficos estén formados a ... de polígonos no le hace perder en ...luto ni un ápice de calidad gráfica.
...sonido es aceptable, sobre todo a ni... de música, pues, gracias al formato ...Audio, se ha conseguido una calidad ... que notable, teniendo mención apar... gusto a la hora de elegir las melodí...s que son de lo más cañeras y acom...on perfectamente a la acción.

También hay que tener en cuenta un detalle importante, como es el hecho de que el juego no ocupa nada en disco duro, sino que se carga directamente desde el CD-ROM y aun así no va a saltos, sino que los movimientos son de lo más suave que hemos tenido la oportunidad de apreciar en un programa. Eso es debido a que los programadores los



han creado de manera que antes de que comencemos un nivel, se guardará completamente en memoria, aumentando así considerablemente la velocidad y evitando las molestas pausas en las que el ordenador tiene que recibir información leyendo de la unidad.

Metal Rage es el típico título que nos demuestra que no es necesario tener un "requetePentium" para poder disfrutar de pequeñas joyas del software, sino que los ya tristemente caducos 486 con 4 Mb pueden ofrecernos grandes cosas.

CARLOS F. MATEOS

OTRAS ALTERNATIVAS



ASSAULT RIGS

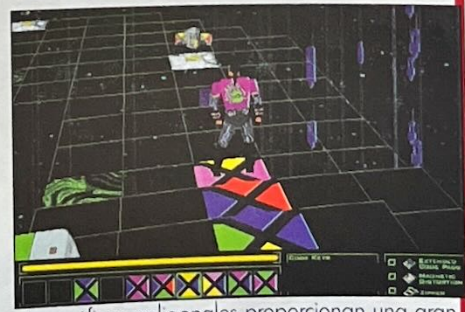
OK PC nº 47

...ambién estamos a bordo de un tanque, pero nos ...movemos por una red informática donde tenemos ...que defendernos de los ataques enemigos.



TRACER

OK PC nº 50



Los gráficos poligonales proporcionan una gran rapidez y fluidez de movimientos.

Nota: 69





Una carrera de coches es una experiencia inolvidable en la Fórmula I, pero mayor sensación produce ver el coche que todos tenemos en casa en un rally salvaje.

VELOCIDAD PELIGROSA

FICHA TÉCNICA

Título:	Rally Championship
Tipo:	Simulación/Arcade
Compañía:	Europress
Distribuidor:	Arcadia

REQUISITOS

CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✔
Sist. Operativo:	DOS/Windows 95
Sonido:	Digital
Disco Duro:	1 Mb

Efectivamente, la Fórmula 1 es la reina de la velocidad y de la espectacularidad. De eso no cabe duda, pero al ser coches que jamás podrán conducirse por una carretera normal y las demás particularidades de la Fórmula I, la convierten en un espectáculo del que los protagonistas llegan a ser muy pocos.

Otra cosa son los rallies con coches de la calle. Normalmente se trata de modelos muy conocidos por todo el mundo, aunque mejorados en exceso para conseguir los máximos caballos y rendimiento del motor. No se trata de que cada uno coja su coche y se ponga por la autopista a correr al máximo, lo único que conseguirá es matarse o matar a otro. Por eso están los rallies organizados, para que podamos descargar nuestra adrenalina cuando vamos en un volante.

Y para los que carezcan de coche, pues los juegos de ordenador como *Rally Championship*.

NO PODIA FALTAR LA RED

Jugar en red se está convirtiendo en una opción casi imprescindible en la mayoría de los arcades y simuladores de coche del mercado. En el caso de *Rally Championship*, se puede jugar con ocho personas conectadas al mismo tiempo. Una competición de aúpa.



COMPETICION EN INGLATERRA

Desarrollado por Magnetic Fields, un nuevo equipo de programación, el único hándicap notable del juego es que todas las carreras son inglesas, pues los programadores han conseguido la licencia de un campeonato que se celebra en Inglaterra. Sería más divertido que se hubiera añadido carreras de otros países como es el caso del Rally de Cataluña o el de Australia, por mencionar los más conocidos.

Pero, por lo demás, to-





do el juego es impecable a nivel técnico. La originalidad no brilla especialmente, pero se ha intentado dar un toque distinto al interfaz del usuario, que, sin duda, está muy conseguido, gracias a un diseño muy bonito y claro de usar.

El menú de opciones te permite cambiar la configuración del juego para que funcione correctamente en tu ordenador. Aunque los requerimientos mínimos hablan de un 486, los resultados hablan de un Pentium a 100 para disfrutar plenamente de *Rally Championship*. En caso de tener menos prestaciones, puedes reducir el tamaño de la pantalla, como pasa en *Doom* y otros juegos 3D. Una característica a tener muy en cuenta.

Pero hay muchas más opciones. Cambios automáticos o manuales, estado de la carretera e incluso el tiempo meteorológico, que dificultan la carrera si hay lluvia o charcos en ella. Es más, puedes conectar un volante con pedales para controlar el juego. Este tipo de dispositivos todavía son muy caros en España, al contrario que en Inglaterra, así que esperemos que pronto vengan a nuestro país, porque son el mejor método para hacerse con el control de *Rally Championship*.

En el momento de la carrera, las cosas empiezan a cambiar, pues el control del vehículo es bastante complicado desde un primer momento, incluso en el modo arcade más fácil, siendo de expertos pilotos cuando elegimos el modo campeonato. Y no es que haya muchas teclas, consistiendo en las clásicas de aceleración, frenado, derecha e izquierda, además del cambio de marchas, pero al hacer tan real la simulación, el control es mucho más complicado.

Al juzgar *Rally Championship* hay que decir que en el modo de campeonato no tiene nada que envidiar a otros títulos y claramente consigue el número uno de su segmento. Falla en el modo "arcade", porque no se ha diseñado como *Screamer II*, el típico juego de empezar y jugar. Aquí hay que acostumbrarse al vehículo y aprender cómo se comporta y las reacciones que tiene.

En fin, *Rally Championship* es un buen simulador deportivo con muchas opciones y recomendado especialmente para los poseedores de un equipo de lo más potente.

ANGEL FCO. JIMENEZ

REPRODUCCIONES EXACTAS

Tienes hasta un total de 6 coches para elegir en la carrera. Cada uno con sus características y limitaciones. Lo mejor es que son reproducciones exactas de modelos reales.

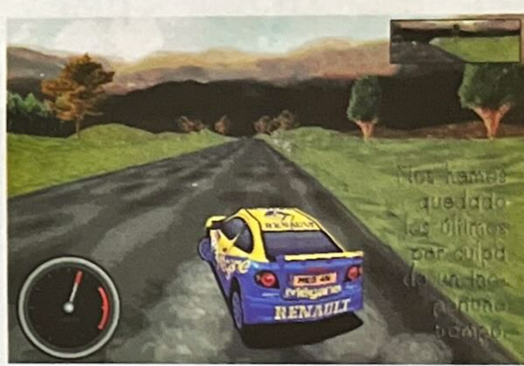
Group A, Class 7
Volkswagen Golf GTi 16V

Group A, Class 7
Renault Maxi Mégane

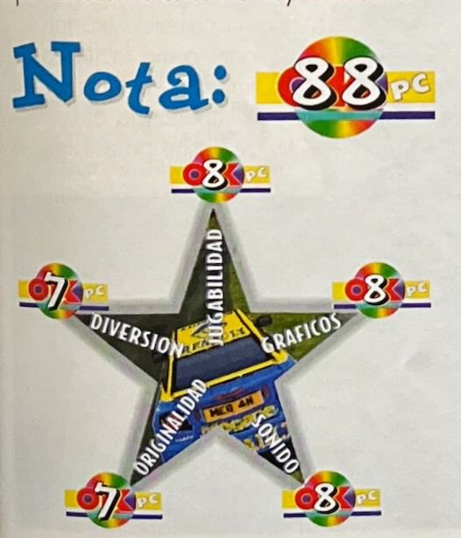
Group A, Class 6
Škoda Felicia

Group A, Class 8
Subaru Impreza

Group N, Class 4
Proton Wira



Nos hemos quedado los últimos por culpa de un [illegible]

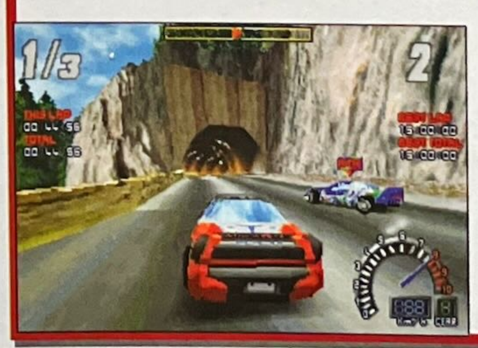


OTRAS ALTERNATIVAS

SCREAMER II

OK PC nº 52

La mejor aproximación al mundo de las máquinas recreativas.

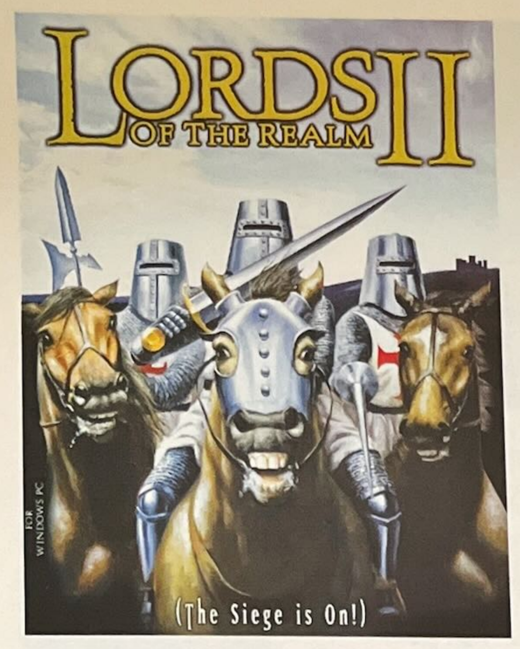


WORLD RALLY FEVER

OK PC nº 49



Una mezcla de rally y dibujos "manga".



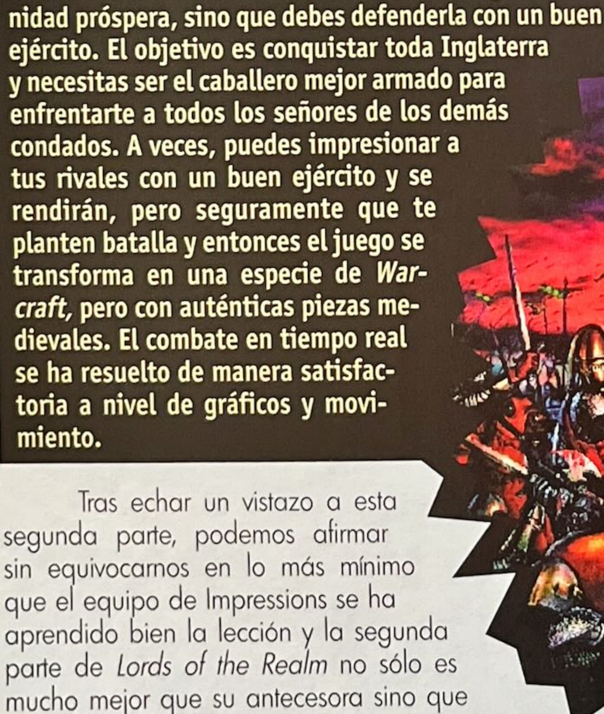
En tiempos del Señor Feudal

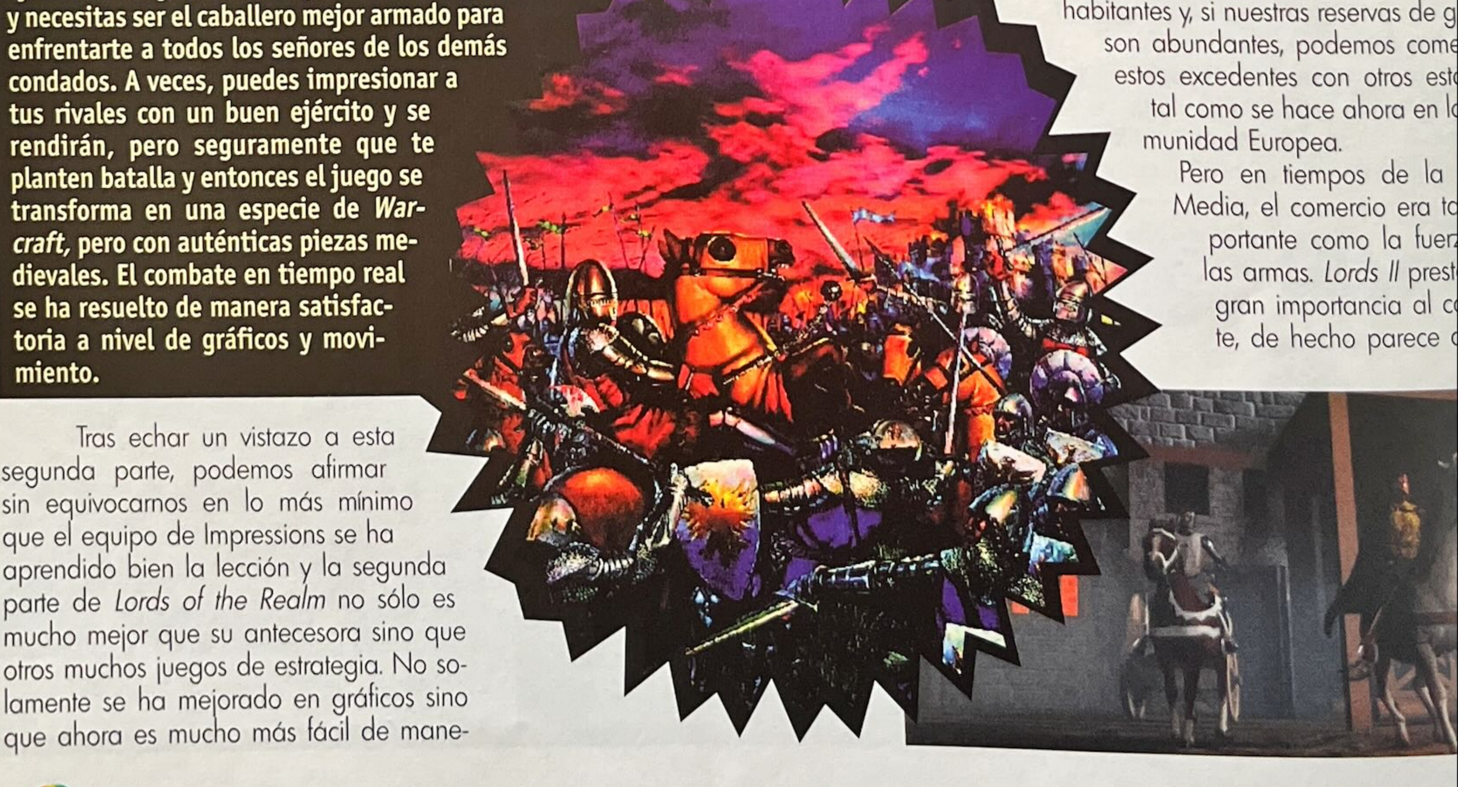
La primera parte de *Lords of the Realm* era uno de los primeros proyectos entre Impressions y Sierra. La conocida casa dedicada a la estrategia había realizado un curioso simulador de la vida medieval, pero con graves carencias en su jugabilidad. Ahora, vuelven para vengarse.

FICHA TÉCNICA	
Título:	Lords of the Realm II
Tipo:	Estrategia
Compañía:	Sierra
Distribuidor:	Coktel
REQUISITOS	
CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✔
Sist. Operativo:	DOS/Windows 95
Sonido:	Digital/MIDI
Disco Duro:	Mínimo 10 Mb

LA EDAD DEL COMBATE

En *Lords of the Realm II* no sólo debes conseguir una comunidad próspera, sino que debes defenderla con un buen ejército. El objetivo es conquistar toda Inglaterra y necesitas ser el caballero mejor armado para enfrentarte a todos los señores de los demás condados. A veces, puedes impresionar a tus rivales con un buen ejército y se rendirán, pero seguramente que te planten batalla y entonces el juego se transforma en una especie de *Warcraft*, pero con auténticas piezas medievales. El combate en tiempo real se ha resuelto de manera satisfactoria a nivel de gráficos y movimiento.



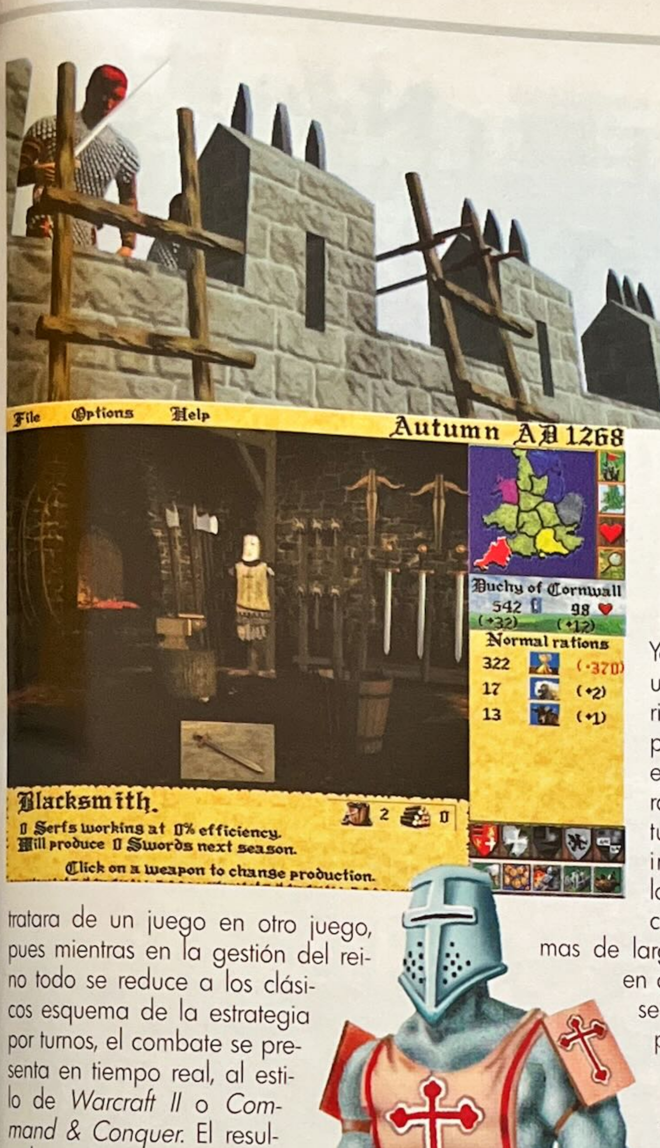


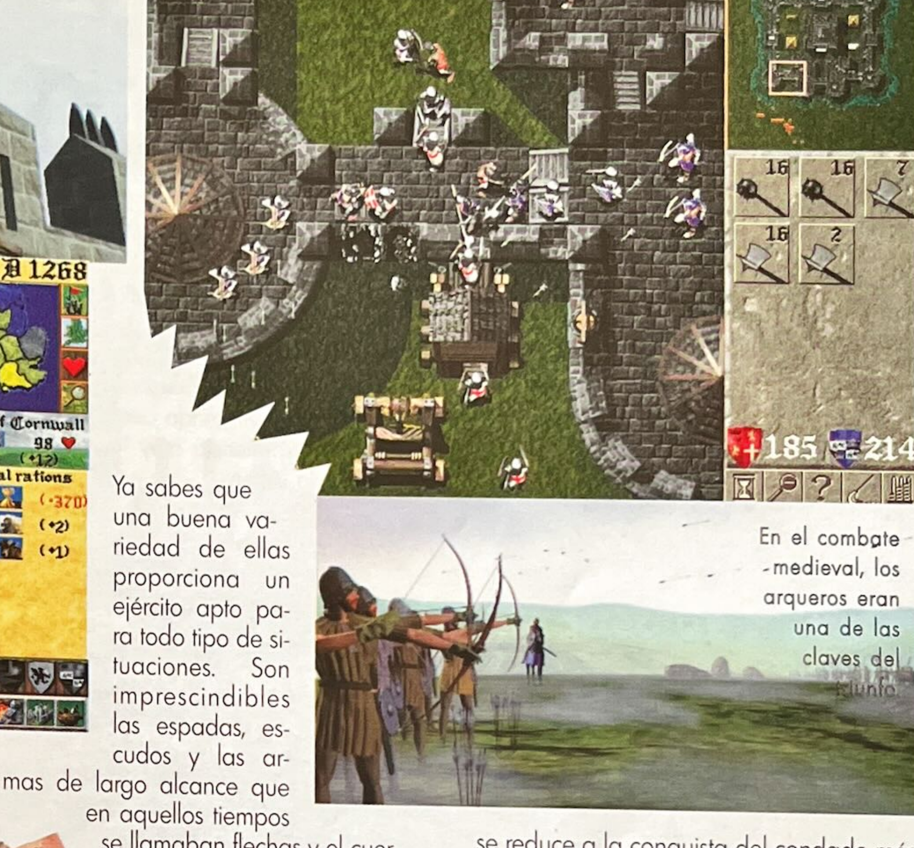
Tras echar un vistazo a esta segunda parte, podemos afirmar sin equivocarnos en lo más mínimo que el equipo de Impressions se ha aprendido bien la lección y la segunda parte de *Lords of the Realm* no sólo es mucho mejor que su antecesora sino que otros muchos juegos de estrategia. No solamente se ha mejorado en gráficos sino que ahora es mucho más fácil de manejar, más intuitivo y lo más importante: m[...]cho más divertido.

LA CONQUISTA DE INGLATERRA

Y otra vez estamos en guerra por la [...]puta del trono de Inglaterra. Todos los [...]ñores feudales lo desean y sólo lo po[...] conseguir el mejor en la guerra y en la [...]plomacia, pues a veces el hambre se c[...]vierte en un fiel aliado, pues muchos [...]dados no pueden ni dar de comer a [...] habitantes y, si nuestras reservas de g[...] son abundantes, podemos come[...] estos excedentes con otros esta[...] tal como se hace ahora en la [...]munidad Europea.

Pero en tiempos de la [...] Media, el comercio era ta[...] portante como la fuerz[...] las armas. *Lords II* prest[...] gran importancia al co[...]te, de hecho parece q[...]





En el combate medieval, los arqueros eran una de las claves del triunfo.

tratara de un juego en otro juego, pues mientras en la gestión del reino todo se reduce a los clásicos esquema de la estrategia por turnos, el combate se presenta en tiempo real, al estilo de *Warcraft II* o *Command & Conquer*. El resultado es una mezcla de los dos éxitos, acompañado de unos gráficos soberbios y unos efectos sonoros excelentes. Los gráficos son mucho mejores que los de *Warcraft*, aunque no podrás construir granjas ni barracas. Todo esto se hace durante la gestión del reino y tus fichas de combate se deben conformar con las mejoras que hayas introducido anteriormente.

Estas mejoras se refieren sobre todo a las armas. Para ello necesitamos de un buen equipo de herreros que se encarguen de construirlas.

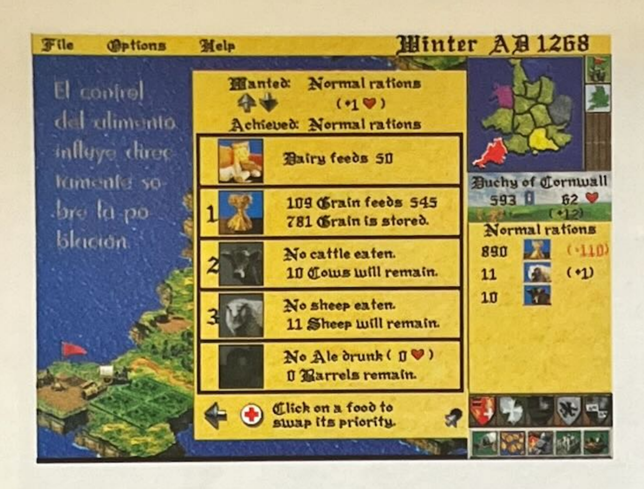
Ya sabes que una buena variedad de ellas proporciona un ejército apto para todo tipo de situaciones. Son imprescindibles las espadas, escudos y las armas de largo alcance que en aquellos tiempos se llamaban flechas y el cuerpo de arqueros nuestra mejor baza para combatir a los "peasants" o campesinos que osen enfrentarse a nuestros deseos de conquista.

Una buena táctica consiste en mejorar lo más rápidamente posible tus soldados y conquistar el condado vecino. Nuestros recursos e impuestos se multiplicarán por dos hasta que consigamos el objetivo final, que casi siempre se reduce a la conquista del condado más poderoso y difícil de eliminar.

En la gestión de nuestra comunidad es vital tener a los pobladores lo más contentos posible. Esto se mide en una barra que se encuentra en el tablero de mandos. La felicidad o moral de los colonos puede subir o bajar por múltiples factores. Si reclutamos a muchos para la guerra, la moral caerá estrepitosamente, pero al mismo tiempo es necesario tener un ejército numeroso y bien equipado para defendernos de nuestros vecinos que son de todo, menos amistosos.

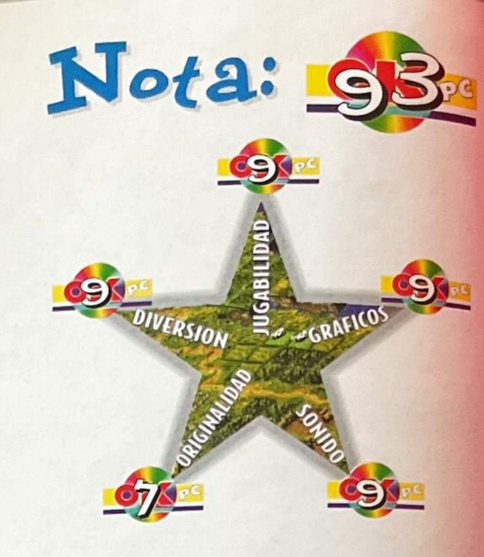
Las materias primas es el primer contratiempo serio que vamos a tener, pues hay





po real como en estrategia. Los movimientos son más precisos en el modo de combate y el manejo más cómodo.

Otro de los cambios más agradables es la inclusión de un elevado número de escenas renderizadas. Aquí se nota la mano de Sierra en cuestión de presupuesto para adornar aun más el producto. Están inspiradas en las películas de Hollywood con batallas donde intervienen miles de hombres, el asalto a los castillos con pesadas máquinas de guerra o el uso de aceite hirviendo que viene a suponer una experiencia muy "calentita" para quienes lo sufren.

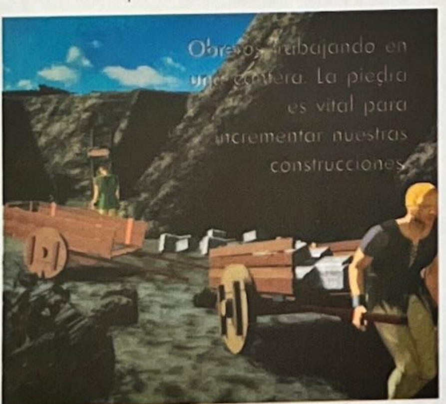


que aprender a repartir a los obreros para la extracción de madera, minas y ganadería para avanzar de una forma homogénea y firme en el juego. Hay que evitar el exceso de madera y no tener nada de hierro para la fundición, pues el ejército se quedaría sin armas de ningún tipo. Para remediar estas soluciones, de vez en cuando comerciantes de otros condados visitarán el nuestro ofreciéndonos todo tipo de productos para aliviar las reservas si están escasas.

LOGICA EVOLUCION

Entre la primera y la segunda partes existen una serie de diferencias tan grandes que no parecen que los dos juegos correspondan a la misma serie y concepto.

En primer lugar, los gráficos son mucho mejores al estar todos en alta resolución, tanto en las pantallas de combate en tiem-



Tampoco podía faltar la clásica banda sonora medieval, un tema que Impressions ha cuidado mucho en sus productos, desde el ya lejano *Caesar* hasta su reciente segunda parte. Música dulce para los momentos de relajación y de marchas militares en el momento de la acción. Por lo demás, los efectos sonoros y voces son los adecuados para un juego de estas características, con los clásicas voces "Attack" o "Yes, my Lord". Muy genuino.

El interfaz también ha sido mejorado intensamente. Ahora hay menos opciones, pero, al mismo tiempo, más control sobre los productos y población de nuestro condado. Con el ratón y pulsando sobre los distintos elementos, llegaremos a conseguir la máxima información posible sobre nuestras unidades y la gestión de los alimentos y otros materiales necesarios.

Lords of the Realm II es un excelente juego de estrategia diseñado para todos los públicos y con un acabado excelente a todas luces.

ANGEL FCO. JIMENEZ



OTRAS ALTERNATIVAS

WARCRAFT II

OK PC nº 48

Estrategia de calidad para todos los públicos.



WARHAMMER

OK PC nº 44



La lucha eterna entre el bien y el mal en un juego excepcional.

¿Aún no tienes Internet? ¿Tampoco tienes módem?

Ya no tienes ninguna excusa, participa en el sorteo de 5 módem MULTITECH 28.800 y consigue una semana gratis de acceso a Internet.

OK PC y Milenium te regalan este mes 5 módem MULTITECH 28.800.

Para poder disfrutar a fondo de las posibilidades que ofrece hoy día Internet, necesitas tener un buen equipo y un buen proveedor.

Sólo tienes que rellenar el cupón adjunto para participar en el sorteo de los módem.

Y si quieres disfrutar de una semana gratuita de acceso a Internet más otras ventajas, llama a Milenium (902 10 35 96).

BASES DEL CONCURSO :

Sólo se admite un cupón por persona. Tenéis de plazo hasta el último día del mes en curso (recordad que salimos a la calle 10 días antes del mes que corresponde). No valen fotocopias ni faxes. Los nombres de los afortunados se publicarán en la revista. Los premios se enviarán por correo.

Enviar a la siguiente dirección :
Editorial LARPRESS
(Concurso Milenium)
Revista OK PC
Plz. República del Ecuador nº2, 1ºB
28016 Madrid.

Nombre:..
Dirección: ....
Población: ....
Código Postal: ....Provincia: ....
Teléfono: ....E-mail:...................................Edad:..............
Profesión: ....
¿Qué ordenador tienes?: ....
¿Qué sistema operativo usas?: ....
¿Que navegador empleas?: ....

OK PC



DESPUÉS DE LA GUERRA FRÍA

El aún activo F-15 no tardará en convertirse en objeto de museo. Para 1997 se anuncia el nacimiento del primer F-22. Pero antes de que esto ocurra, tendrás la oportunidad de pilotarlo. Novalogic te lo ha servido en bandeja.

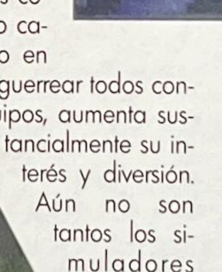
El F-22, como todo nuevo modelo en el mundo de hoy, es un avión costosísimo. Comenzado a diseñar en la década de los 70 y encargado a la Lockheed en 1991, el primer modelo saldrá de la línea de montaje en 1997 y serán producidos con cuentagotas. Se estima que sólo habrá 422 de ellos en el año 2009.

Sin embargo, se prevé que esa cantidad resultará suficiente. El hecho de ser prácticamente invisible a los radares hace confiar que no sufra muchas bajas. Y su capacidad para misiones prolongadas permite que uno solo de ellos haga el trabajo de varios de otro tipo.

PODREMOS GUERREAR O FORMAR EQUIPO CON AMIGOS

Eso en cuanto al avión. El juego sigue las líneas ya habituales del género. Permite el uso de joystick y hasta posee pedales, pero, como ya existen precedentes, éstos han dejado de ser una novedad. Los gráficos están bien, pero no son excepcionales. Del sonido se puede decir lo mismo. Y, aunque tampoco es pionero en ello, el hecho de que admita varios jugadores, dos conectados por módem o cable serie o hasta ocho en red local, que pueden guerrear todos contra todos o formar equipos, aumenta sustancialmente su interés y diversión. Aún no son tantos los simuladores de vuelo con esta opción. Así que este punto es uno de sus fuertes. Hay 36 misiones en las que tendremos objetivos aéreos y terrestres, y se pueden crear otras. Las cinco primeras son de aprendizaje. Volaremos





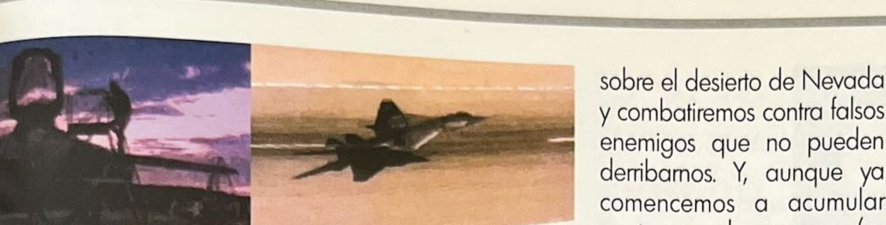


FICHA TÉCNICA

Título:	F-22 Lightning II
Tipo:	Simulador
Compañía:	Novalogic
Distribuidor:	Proein, S.A.

REQUISITOS

CPU:	486/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✔
Sist. Operativo:	DOS/Windows 95
Sonido:	CD/Midi/Digital
Disco Duro:	40 Mb



sobre el desierto de Nevada y combatiremos contra falsos enemigos que no pueden derribarnos. Y, aunque ya comencemos a acumular puntos para los ascensos (se comienza con el grado de primer teniente) y medallas en estas incursiones no demasiado peligrosas, más tarde llegará el momento de "entrar en calor".

El F-22 dispone de misiles de alcance corto y medio y "bombas inteligentes", con sistema de navegación por satélite. Posee radar, que se debe usar lo menos posible, pues, en cuanto lo encendamos, dejaremos de ser "invisibles". Hay que confiar en los ojos y en la "inteligencia" de nuestro armamento para abatir los aviones enemigos y alcanzar los objetivos.



LAS MISIONES

Después de los primeros vuelos de aprendizaje, las siguientes misiones intentan simular el tipo de conflictos que pueden producirse en un mundo en que ya ha terminado la guerra fría. Recuérdese que el F-22, aunque su estreno es inminente, aún no surca los aires, así que es un avión "del futuro".

El segundo grupo (con ocho misiones) tiene como escenario el delta del Mekong, en el sudeste asiático. El general chino "independiente" Chang Tzu Ming se ha convertido en un zar de la droga, adquirido armamento sofisticado y creado un imperio particular que amenaza la paz de la zona. Cumpliendo una resolución de la ONU, dos escuadrones de F-22 se encargarán de meterlo en cintura.

Un tercer grupo de siete misiones se desarrolla cerca de Kamchatka. Rebeldes rusos campan por sus respetos y, tras varios intentos infructuosos de neutralizarlos, la federación rusa se ha decidido a pedir ayuda.

En el cuarto grupo, de ocho misiones, como era de esperar, llegaremos al siempre candente Oriente Medio. A la fuerza se ha constituido un nuevo estado, reconocido sólo por Iraq, y la cosa está que arde. Los F-22 serán los grandes protagonistas de esta nueva guerra del golfo.

Las últimas ocho misiones giran en torno a Ucrania, donde unas discutibles elecciones han traído inestabilidad y caos. La violencia no cesa y las mafias proliferan. Los países vecinos, miembros de una ya ampliada OTAN, se sienten amenazados. Los F-22 acudirán a "poner las cosas en su sitio".

El manual del juego cumple su función. Más de la mitad del mismo desarrolla un "curso de aprendizaje para pilotos bisoños" y describe las características de aviones y armamentos aliados y enemigos. Como diría Porky, "Esto es todo, amigos". Sólo queda sentarse ante los mandos de este modernísimo ingenio, respirar hondo y disponerse a desafiar las alturas.

JULIAN PEREZ

Nota: 85



OTRAS ALTERNATIVAS

SILENT THUNDER

OK PC nº 47

Sierra hace su incursión en un género ajeno a su línea y consigue nota de sobresaliente.



ADVANCED TACTICAL FIGHTERS



Muy similar a *F-22*: futurista y multiusuario. Podremos pilotar varios tipos de naves.



Si te dicen que para exterminar a un grupo de arañas y un enjambre de abejas necesitas un tanque, ¿te lo creerías? En Scorched Planet, el hombre se enfrenta a una gran amenaza en la que el principal enemigo son diferentes razas de insectos que han crecido monstruosamente.

LA GUERRA DE LOS INSECTOS

La situación es desesperada: las diferentes colonias dispersas por los planetas de la galaxia se han encontrado con la invasión más peculiar y mortal de todas cuantas han ocurrido en la historia de la humanidad. Para colmo, todas las unidades de defensa se encuentran a varios años luz de distancia, realizando una misión que las tiene muy ocupadas.

En el juego encarnas a un general, mejor dicho ex-general, que debido a su mala actitud y su afición a la bebida fue expulsado de la academia y, que por azares de la vida, se encuentra justo al lado del lugar donde está ocurriendo la invasión.

Un escueto mensaje de radio, de parte del almirantazgo que tiempo atrás eran tus superiores, te vuelve a ofrecer una misión, a cambio de volver a ser admitido en la compañía si tienes éxito.

Una luz de esperanza vuelve a encenderse y de nuevo tienes un objetivo en la vida. Sin dudarlo, te diriges al planeta indicado y, poniéndote a bordo de tu nave convertible, atraviesas la atmósfera hasta llegar a las coordenadas fijadas. La situación es desesperada, cientos de colonos están siendo arrasados por animales que extrañamente han crecido de tamaño.





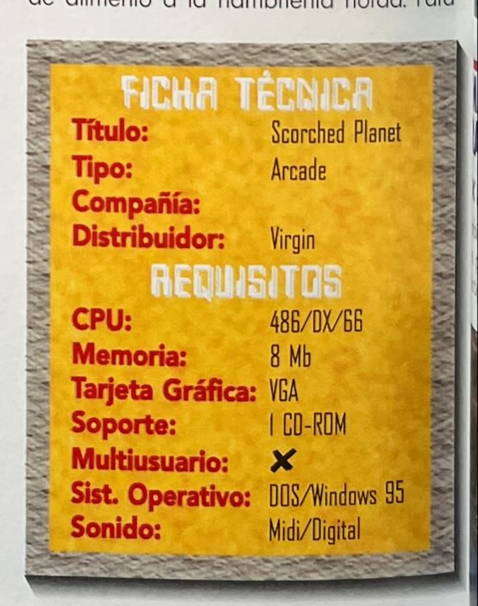
AL RESCATE DE LOS HUMANOS

El objetivo principal del juego va a ser rescatar a los colonos que están sirviendo de alimento a la hambrienta horda. Para

LA DIFICULTAD DEL JUEGO

De esta manera tan peculiar nos presenta el juego la dificultad que quieres tener para llevar a cabo la peligrosa misión de exterminio. Cómo no, la cara más loca es la que nos va a proporcionar más escollos en nuestro objetivo.



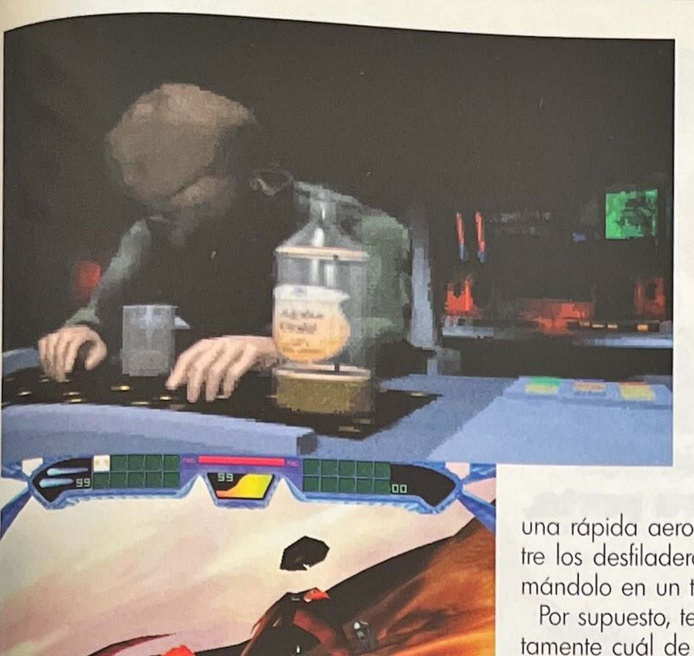


FICHA TÉCNICA

Título:	Scorched Planet
Tipo:	Arcade
Compañía:	
Distribuidor:	Virgin

REQUISITOS

CPU:	486/DX/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	VGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✕
Sist. Operativo:	DOS/Windows 95
Sonido:	Midi/Digital



ello, tendrás que recogerlos en tu nave y llevarlos hasta la puerta teletransportadora más cercana, para a continuación, y una vez evacuada la colonia, exterminar a todos los monstruos que haya por el lugar.

Para ello, tienes a tu disposición un vehículo de alta tecnología, con el que tienes la posibilidad tanto de surcar los aires, convirtiéndolo en una rápida aeronave, o moverte por entre los desfiladeros y las colinas, transformándolo en un tanque todoterreno.

Por supuesto, tendrás que elegir correctamente cuál de las dos modalidades te será más útil en cada momento, ya que de ello dependerá el que sobrevivas más tiempo. Por ejemplo, realizar una rápida y mortal pasada con la aeronave, acabando con monstruos que se hallan en la tierra puede ser efectivo, pero mucho más lo será el que aproveches la potencia de fuego del tanque, mucho mayor que la de la otra modalidad.

Para facilitar el juego lo máximo posible, tendremos la posibilidad de elegir entre dos perspectivas diferentes, una en el interior de la cabina y otra persecutoria donde vamos a ver nuestro vehículo desde atrás. Esta última, si bien dificulta el movimiento bastante, es la que



más visión de terreno ofrece y, por lo tanto, con la que más prevenidos ante los ataques enemigos vamos a estar.

DOBLADO AL CASTELLANO

Siguiendo los cánones de distribución que se ha impuesto Virgin, *Scorched Planet* ha sido traducido y doblado al castellano, al igual que ha ocurrido con otros títulos como *Z* o *Broken Sword*. Esto ya añade un aliciente para jugar con *Scorched Planet*, pues entender a los personajes nos hace mucho más sencilla la labor de ir adelante con la misión.

Los gráficos alcanzan una calificación de notable, sobre todo en el modo de SVGA donde la resolución, tanto de los *sprites*, como de los elementos de escenario es sorprendente, al igual que el colorido.

CARLOS F. MATEOS

OTRAS ALTERNATIVAS



OK PC nº 53

También nos encontramos a bordo de un tanque, pero esta vez luchamos contra tanques y helicópteros.



ASSAULT RIGS

OK PC nº 47



Los arcades en primera persona en los que pilotamos un tanque tienen gran aceptación y éste es otro de los casos.



MECHWARRIOR 2: MERCENARIES

VENDIBLES AL MEJOR POSTOR

Aunque a primera vista pudiera parecer que estamos ante una nueva extensión de este increíble simulador futurista de robots de guerra, es al contrario, ya que podríamos considerar este título como una tercera parte, a pesar de no serlo.



FICHA TÉCNICA

Título:	Mechwarrior 2: Mercenaries
Tipo:	Simulador
Compañía:	Activision
Distribuidor:	Proein, S.A.

REQUISITOS

CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✔
Sist. Operativo:	MS-DOS/Windows 95
Sonido:	MIDI/Digital
Disco Duro:	62 Mb

En *Mechwarrior 2: Mercenaries* nos encontramos formando parte de un bando de aquellos que se venden al mejor postor y cuyo único dueño es el dinero. Tú eres uno de esos mercenarios que ha sido cogido en una brutal guerra entre dos casas rivales. La batalla ha derivado en un caos en el que la lealtad no significa nada y el poder, la fama y el siempre necesario C-Bill es lo único buscado.

La acción se desarrolla en el año 3039, dieciocho años después del conflicto de *Mechwarrior 2*. El juego nos mete de lleno en el interior de un mundo hostil donde las casas están luchando duramente entre ellas, a la vez que lo hacen contra los clanes que por allí se encuentran dispersados, lo que dificulta gravemente la acción.

DOS ESTILOS DE JUEGO

A la hora de disfrutar con este programa, vamos a tener dos posibilidades de juego. La primera está pensada para aquellos jugones que quieren pasar a la acción lo más rápido posible. En ella, la mayoría de las opciones van a estar desactivadas y solamente vamos a poder acceder al modo de juego, sin tener que preocuparnos por nada más. Esta opción, aunque de más sencillo manejo, le quita, por otro lado, gran parte del interés que en realidad tiene el programa. Sin embargo, si



optamos por la primera opción en la que encarnamos al comandante del clan mercenario, se activarán todas las posibilidades, pudiendo realizar acciones tan dispares como necesarias. En primer lugar, deberemos contratar pilotos para que manejen nuestros mech; por supuesto, dependiendo de lo diestros que sean, o la experiencia que hayan amasado a través de decenas de campos de batalla, costarán más o menos C-Bill, por lo que al principio, debido a que contamos con un presupuesto más bien apretado, podremos contar únicamente con los más bajos en el ránking. El siguiente paso va a ser crear y armar un mech. En *Mechwarrior 2: Mercenaries* podremos elegir entre treinta nuevos mechs y un muy extenso surtido de armamento que puede convertir a nuestra máquina en algo imparable. Incluso, más adelante en la aventura, podremos crear nuestro propio ejército de mech, contratando más pilotos y construyendo las máquinas necesarias.

En esta "tercera parte" se le ha dado mucha más importancia al apartado financiero (en el que tenemos que realizar todas las acciones anteriormente descritas y más) que al del simulador propiamente dicho donde controlamos nuestro mech.

LA OFICINA

Desde este sitio vamos a controlar los pormenores de nuestro clan, pudiendo realizar toda clase de acciones administrativas, las cuales, si salen con buen pie, podrán hacer posible que nos convirtamos en la organización más poderosa.

UNA INTRODUCCION IMPRESIONANTE

La saga *Mechwarrior 2* ha sido famosa desde que apareció en la calle allá por julio de 1995. Gustó, además de por su calidad como simulador, por las increíbles introducciones realizadas con gráficos renderizados en tiempo real. Como no podía ser menos, *Mechwarrior 2: Mercenaries* no sólo no se ha quedado atrás, sino que además ha superado a las anteriores entregas con creces.

Los sonidos también han sido mejorados, hasta el punto de que las voces de nuestros compañeros, que nos hablan por los intercomunicadores, tienen tal calidad que parece que están a nuestro lado.

Todo aquel que le gustó *Mechwarrior 2* y se lo pasó en grande con el *Expansion Pack* va a alucinar con este nuevo título que nos trae el bélico mundo de los mech.

CARLOS F. MATEOS

OTRAS ALTERNATIVAS

MECH-WARRIOR 2

OK PC nº 40

El original de la saga. Gracias a él, se ha descubierto el filón de un nuevo género, como es el de controlar robots futuristas.



EARTHSIEGE 2

OK PC nº 46



Otro divertido simulador donde hay que manejar poderosos robots de combate.





X-O MANOWAR IN HEAVY METAL

DOS HEROES ENLATADOS

ACCLAIM VA[...] AL MERCADO U[...] DE [...] INDEPENDIENT[...] SÍ, PERO Q[...] TENER TODOS[...] CON LOS SUPE[...] DE MARVEL.[...] UNO DE[...] TAMBIÉN UN[...] MÁS DIVERTID[...]

GRACIAS A ÉL VAMOS A TENER LA OPORTUNIDAD DE CONT[...] HOMBRE DE HIERRO EN UN FANTÁSTICO PLATA[...]



FICHA TÉCNICA

Título:	Iron-Man / X-O Manowar in Heavy Metal
Tipo:	Plataformas
Compañía:	Acclaim
Distribuidor:	Arcadia

REQUISITOS

CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✕
Sist. Operativo:	MS-DOS
Sonido:	CD/Digital
Disco Duro:	2 Mb



Uno de los héroes más carismáticos de cuantos Marvel ha presentado en sus comics es, sin lugar a dudas, Iron Man. El hecho de que los guionistas añadieran a sus aventuras como superhéroe los problemas que puede tener cualquier persona normal como son la alcoholemia, el amor, el odio, la amistad y la vida social, le daban mucha más personalidad que a cualquier otro que fuera el prototipo de personaje salvador, sin problema alguno y solamente preocupado en ayudar al oprimido, apoyar al débil y defender las causas nobles.

TONY STARK, [...] CARA DE IRO[...]

Ese es el nombre de la[...] ta de Iron Man. Tony Stark[...] Stark International, una co[...] ción y avance tecnológico[...] sas de cuantas hay en el [...]

Durante la guerra del V[...] do por un trozo de metrall[...] llevar en todo momento u[...] por un genio oriental, com[...] piel. Ya en la actualidad y[...] res posibilidades tecnológ[...] nueva armadura, mucho [...] nejable que le dio la opor[...] a combatir el crimen, prim[...] más tarde como un superh[...] el que todos confiaban y c[...] o respetaban.

En esta ocasión, Iron M[...] a la más peligrosa amena[...]

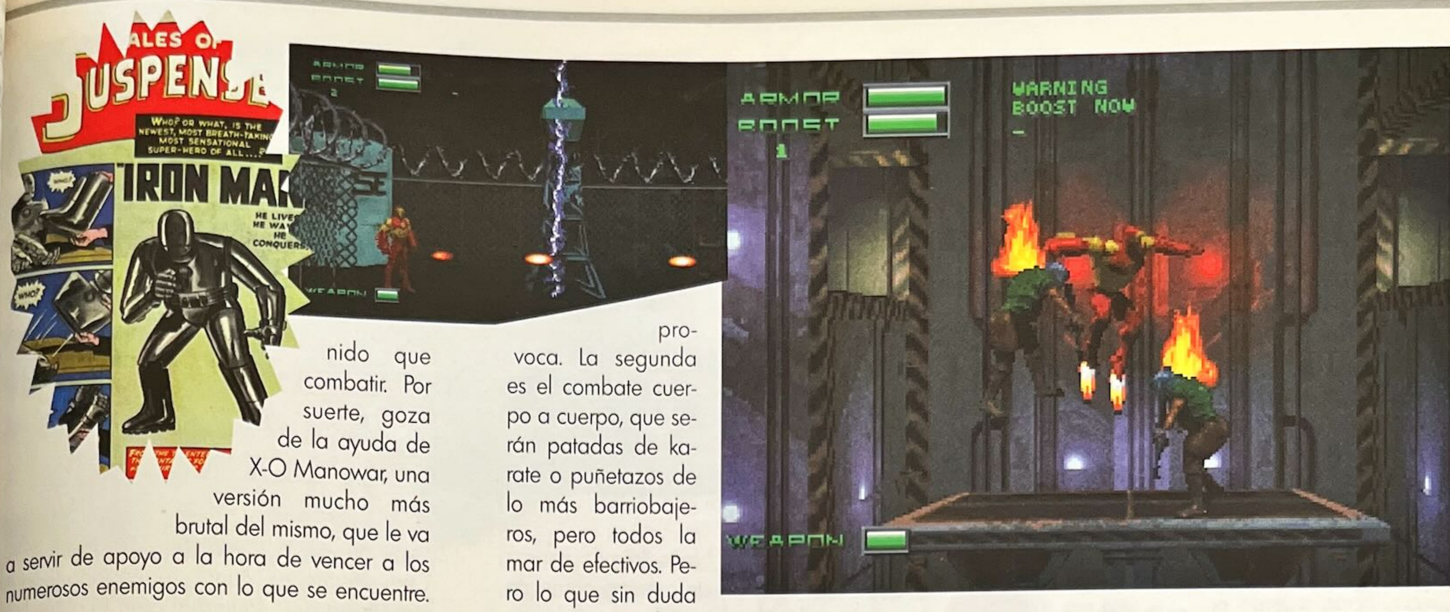
IRON MAN | X-O MANOWAR



El guerrero rojo y dorado, siempre dispuesto a combatir el crimen, a pesar de todos los problemas que puede tener en su otra vida, es el personaje principal de este arcade de plataformas y uno de los héroes que puedes elegir.







nido que combatir. Por suerte, goza de la ayuda de X-O Manowar, una versión mucho más brutal del mismo, que le va a servir de apoyo a la hora de vencer a los numerosos enemigos con lo que se encuentre.

UN PLATAFORMAS DE TODA LA VIDA

Nos encontramos ante un título que no añade nada nuevo al mercado del software, ya que ha sido realizado como uno de tantos plataformas que hemos tenido la posibilidad de jugar. Enemigos por doquier, items de lo más variados, obstáculos que superar y adversarios de fin de fase más poderosos de lo normal, van a ser el pan nuestro de cada día.

Las posibilidades de lucha de nuestros personajes van a ser de lo más numerosas: la primera y más poderosa son los rayos repulsores, en el caso de Iron Man, y los rayos de plasma, en el de X-O Manowar, lo cuales podrán aumentar de poder si encontramos el ítem que lo provoca. La segunda es el combate cuerpo a cuerpo, que serán patadas de karate o puñetazos de lo más barriobajeros, pero todos la mar de efectivos. Pero lo que sin duda va a ser más valioso son los jets instalados en las botas tanto de un héroe como del otro y que nos ayudarán a superar obstáculos muy elevados, como muros o conjuntos de cajas, que de otra manera son infranqueables.

Los enemigos que nos vamos a encontrar irán desde mutantes con la piel verde y llena de berrugas, hasta soldados, entrenados para la lucha y armados hasta los dientes.

La aventura se divide en misiones, cada una de las cuales tiene unos diversos objetivos y subobjetivos que deberemos cumplir a la perfección para avanzar por las fases y llegar así al ansiado final.

ACEPTABLE, QUE NO PASABLE

Nos encontramos ante un título de esos únicamente aptos para incondicionales del género, por la simple razón de que uno que coja un plataformas de pascuas a ramos, se va a encontrar con lo mismo de siempre y puede resultar decepcionado; sin embargo, aquel que esté acostumbrado a este tipo de juegos, va a disfrutar de lo lindo pudiendo controlar a uno de los héroes más carismáticos de la Marvel.

Los gráficos son aceptables, siendo lo más logrado el scroll de pantalla que da un gran efecto de profundidad. Del sonido lo más destacable es la música que, en formato de CD-Audio, ofrece una calidad sobresaliente. Así, Acclaim añade otro ladrillo al enorme edificio que llevan formado todos los plataformas de la historia, sin duda, uno de los más grandes.

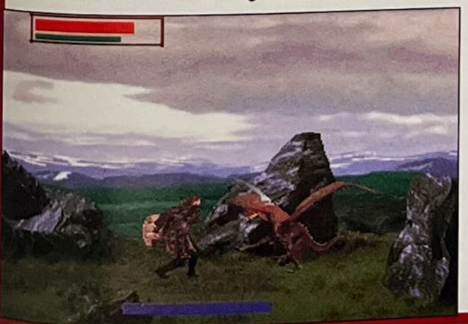
CARLOS F. MATEOS

OTRAS ALTERNATIVAS



OK PC nº 52

Basado en la película de gran éxito en la que un caballero se hace amigo de un dragón.

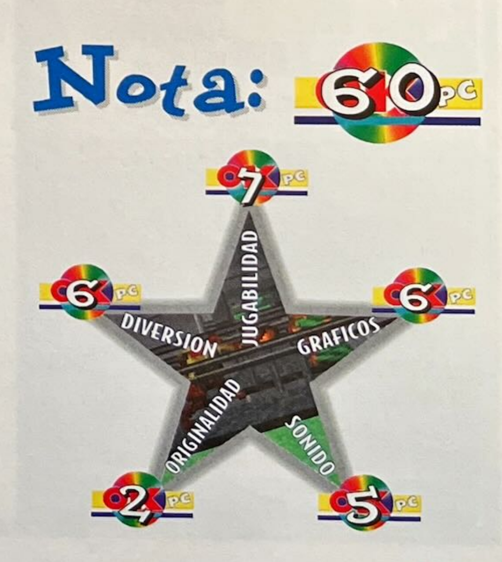


JOHNNY BAZZOKATONE

OK PC nº 46



Un rockero que a base de saltos tiene que rescatar a su guitarra.





Los desvanes son lugares misteriosos. Nunca se sabe qué se puede encontrar en un viejo armario (hasta un esqueleto). Lo que no resulta muy frecuente es hallar una carta firmada por el mismísimo Moisés y desvelar que el abuelo de uno lo conoció en persona. Y mucho menos descubrir un aparatico de bolsillo con voz humana y capaz de transportarnos a otras estructuras espacio-temporales.

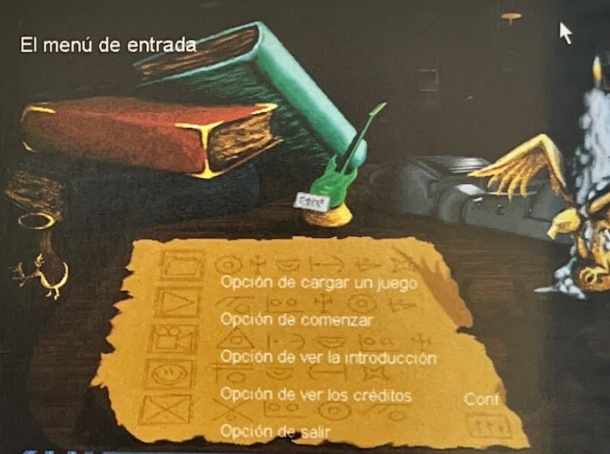
Por si esto fuera poco, el universo (no el mundo: el universo entero) se encuentra en peligro. Después del Big Bang, ahora se producirá una especie de Big Bong y todo "implotará". ¿Las causas? Desconocidas. ¿Existe solución? Sí, aunque no será tarea fácil. En nuestras modestas manos está el destino de todo lo existente.

Para ello deberemos buscar ayuda, ¿Y quién mejor que Merlín, ese viejo desfacedor de entuertos? El problema es que no se conoce el paradero del mago legendario. Se sabe, eso sí, que tras su desaparición de la corte del Rey Arturo, se dedicó al estudio del viaje dimensional, convirtiéndose en un especialista. Hasta que fue vencido por el Mago del Norte (reminiscencia del país de Oz) en un titánico combate y su vara fue hecha añicos, esparciéndose sus fragmentos por distintos universos. Si los reunimos, invocaremos al mago de Camelot y una vez invocado...

SEIS DESTINOS

Dado el grado de dispersión de los fragmentos, parece tratarse de la clásica búsqueda de una aguja en un pajar. No lo es del todo, pues en la "base de datos" de nuestra voz amiga, existen seis posibles puntos de destino, no exentos de peligro. Pues, además de los enemigos que habiten esos mundos, habremos de cuidarnos de los "vampiros dimensionales", voraces degustadores de la energía acumulada por los viajeros.

La variedad de los escenarios desafía al vértigo. Visitaremos Egipto, al que llegaremos totalmente planos, formando parte de un papiro repleto de jeroglíficos (no cabe sorprenderse de ello, pues, si nos movemos por la cuarta dimensión, ¿qué tiene de extraño aterrizar en la segunda?). Otro destino, el Mundo Legendario (hogar del Mago del Norte que derrotó a Merlín), es la tierra de los cuentos de hadas, don-



El menú de entrada

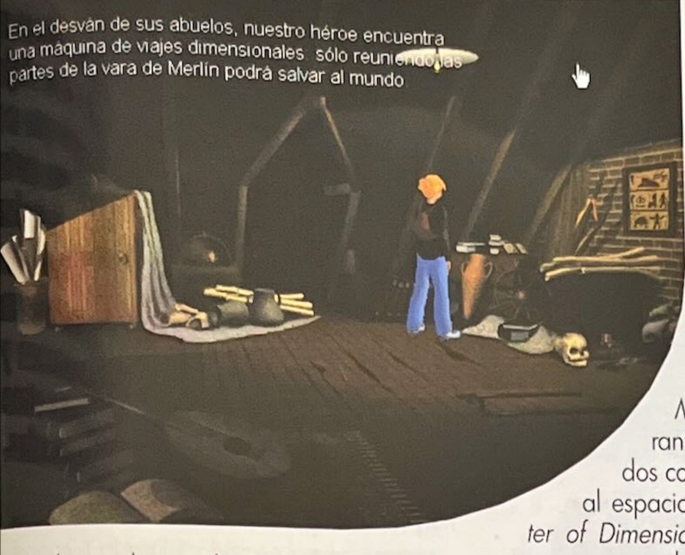
Uno de los 6 lugares en que hallaremos fragmentos de la vara de Merlín es un escenario de novela negra. Ayudaremos al Philip Marlowe local.

FICHA TÉCNICA

Título:	Master of Dimensions
Tipo:	Aventura Gráfica
Compañía:	Mad Engine
Distribuidor:	Proein, S.A.

REQUISITOS

CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	2 CD-ROM
Multiusuario:	✗
Sist. Operativo:	Windows 95
Sonido:	CD/Midi/Digital
Disco Duro:	20 Mb



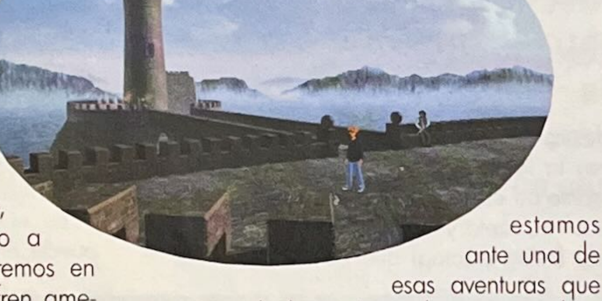
de todo puede suceder. Nada más llegar, sabremos de una princesa encerrada en una torre. Buena oportunidad para vestir la piel de héroes.

También entraremos en el despacho de un detective privado, émulo de Marlowe y Sam Spade, y nos veremos envueltos en una "trama negra", en la que el "halcón maltés" será uno de los fragmentos de la merlinesca vara, robado de un museo. Rapstone, al llegar, nos parecerá idéntico a nuestro mundo, pero no tardaremos en descubrir que sus habitantes sufren amenazadores cambios. Estamos en un universo gótico, poblado de licántropos.

Emprenderemos una carrera contra reloj en una estación espacial, en la que apenas quedan sobrevivientes. Uno de los que allí quedaron puso en marcha el mecanismo autodestructor, así que el tiempo apremia. Y, por último, en el verde Dumloba, conoceremos a clorofílicos extraterrestres que ven a toda hora un mismo programa televisivo.

LA AVENTURA PROMETE

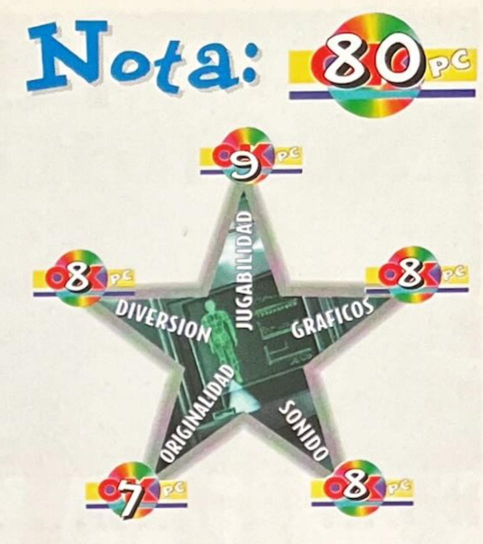
Las aventuras de interacción espacio-temporal resultan siempre atractivas. Basta recordar *Maniac Mansion II*, cuyo principal defecto era terminarse demasiado rápido. ¿Y quién puede olvidar *Mundodisco*, con los hilarantes problemas relacionados con las visitas de Rincewind al espacio-L? En ese sentido, *Master of Dimensions* promete, aunque no tanto como sus ilustres predecesoras. La floja secuencia introductoria y la falta de chispa de los primeros diálogos nos hacen sospechar que no estamos ante una de esas aventuras que cortan el aliento. Lo cual no quiere decir que sea mala.



¿Qué más se puede decir? Los gráficos están bien. Como se trata de dibujos animados, sólo habremos de movernos en un par de CD-ROMS, con tres de los seis universos en cada uno de ellos. El sonido, normal: no hay por qué esperar nada espectacular en ese aspecto. El interfaz es el acostumbrado, fácil de utilizar, pues ya las aventuras gráficas se han estandarizado bastante en ese sentido. Tendremos nuestro inventario, el cursor que cambia de forma, los personajes con los que podemos hablar y todo lo que ya conocemos de sobra. Quizás el uso del botón derecho para dialogar sea debatible. Pero no llega a ser engorroso y sobre gustos no hay nada escrito.

En medio de este entorno "normal", el argumento, lo principal, despierta el interés sin llegar a fascinar. Vale la pena emprender un viaje, que se anuncia atractivo, por ese conjunto de escenarios tan distintos y en los que nos esperan numerosas aventuras en que habremos de poner a funcionar nuestras "pequeñas células grises". La salvación del universo merece que lo intentemos.

JULIAN PEREZ



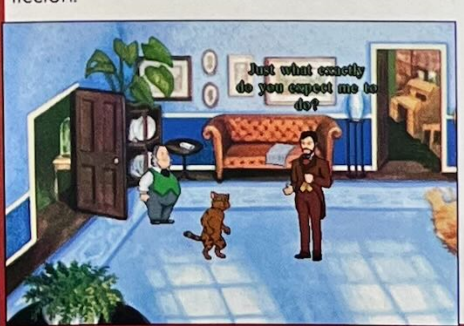


OTRAS ALTERNATIVAS

THE GENE MACHINE

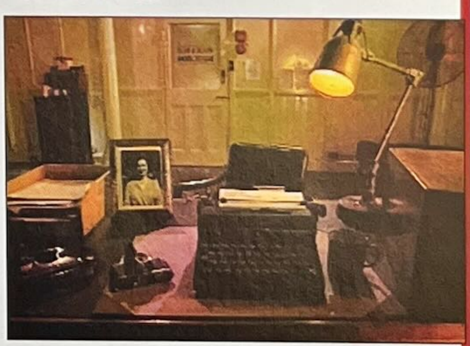
OK PC nº 50

Una buena aventura gráfica de ciencia-ficción.



THE DAME WAS LOADED

OK PC nº 48



Para emular a Humphrey Bogart.

Edición de Escenarios para (V)



Ejemplo de la disposición de los sprites para un terremoto.

Build es el editor de escenarios con el que los chicos de 3D Realms han diseñado todos los niveles que aparecen en el juego Duke Nukem 3D. Es por ello que todo, absolutamente todo, lo que en el juego aparece puede ser reproducido por nosotros. De esta forma, no estamos limitados a ciertos elementos como ocurría en algunos editores del Doom, sino que los escenarios serán tan completos como deseemos.

Hasta ahora se han presentado las bases necesarias para poder crear escenarios realmente complejos. Sin embargo, está complejidad se ha orientado fundamentalmente al aspecto físico del escenario. A partir de aquí nos ocuparemos de los efectos especiales que se pueden incluir en los sectores como terremotos, efectos de iluminación, etc.

CONCEPTOS AVANZADOS

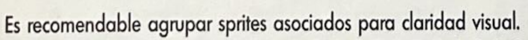
Para poder incluir cualquier tipo de efecto o procedimiento especial en el escenario se utilizan *sprites* especiales. De todos ellos, los que más nos interesan son los que aparecen numerados del 1 al 9 en la librería de *sprites* y texturas. Cada *sprite* de este tipo se utiliza para una función concreta y tiene asociados dos valores (Hitag y Lotag) que permiten fijan los parámetros o características de dicha función. Para fijar el valor Lotag de un sprite (o de una pared, cuando sea necesario) se presiona, en modo 2D, Alt+T cuando éste parpadea y a continuación se escribe el valor deseado. Para introducir el valor de Hitag se utiliza Alt+H. Si en lugar de un *sprite* se tratase de un sector, se debe situar el cursor dentro del sector y utilizar T para el Lotag y H para el Hitag.

El *sprite* que más se utiliza es el denominado *SectorEffector* (número uno). Como se deduce por su nombre, es el encargado de la mayoría de los efectos de los sectores. Este también tiene asociados una serie de valores de los cuales los más importantes son Lotag y Hitag.

En el archivo de ayuda de *Build* se puede encontrar, al final del mismo, una

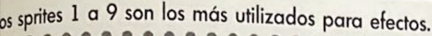


Los efectos también permiten definir niveles acuáticos.



Es recomendable agrupar sprites asociados para claridad visual.




os sprites 1 a 9 son los más utilizados para efectos.

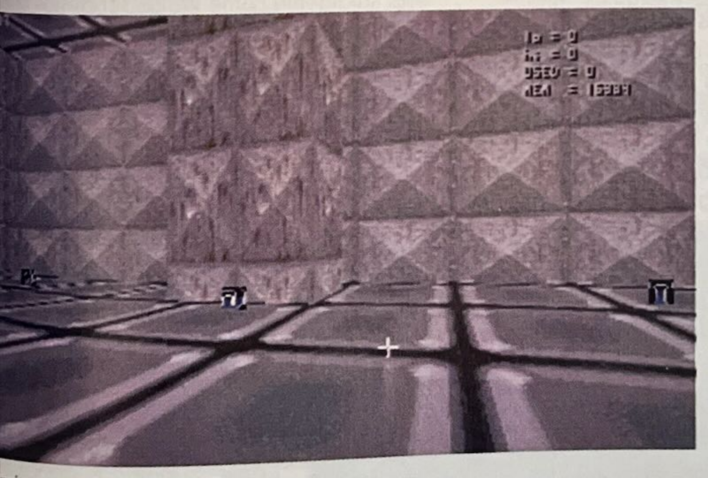

Se pueden utilizar todos los efectos deseados.

eferencia completa de todos los *sprites* especiales y los efectos de los sectores. Sin embargo, se trata únicamente de una lis- a de referencia y, como tal, puede resul- ar un poco difícil intentar utilizar alguno de los elementos que se describen sin ha- ber visto antes algún ejemplo. Es por ello que se explicarán aquí algunas de las unciones, de modo que el resto de ellas puedan ser empleadas sin dificultad cam- biando únicamente los parámetros perti- entes.

UN PRIMER EJEMPLO: TERREMOTOS

Este efecto produce un temblor en la ala cuando el jugador entra en ella. Pa- a poder llevarlo a cabo se necesitan va- os *sprites* especiales. El primero es el *spri- e SectorEffector* (número uno en la libre- a). Debemos colocar un *sprite* de este ti- o en el sector que queremos hacer tem- blar y fijar sus parámetros. Los efectos que implican varios *sprites* deben disponer de un mecanismo que los diferencie de los demás, pues de otro modo sería imposible saber cuáles son los relacionados. El valor de Hitag permite establecer esta distinción. El número que se introduce como Hitag para *SectorEffector* será el que los demás utilicen para referenciarle. Como éste es el primero hay que darle un valor de uno. En el Lotag se introducirá el número de efecto deseado. Como queremos un terremoto, este valor se fija en dos.

El terremoto tiene una característica especial: debe activarse con *MasterSwitch* (*sprite* número ocho). De hecho, los *sprites MasterSwitch* se utilizan para activar el Lotag de un sector o *sprites* de efectos de sector (nuestro caso). Se debe colocar, por tanto, un *sprite MasterSwitch* en el mismo sector (para evitar un caos visual, cuando se metan más elementos, lo mejor es colocar los *sprites* relacionados juntos). Su valor Lotag será la referencia al *SectorEffector* asociado (para nosotros, el uno). El valor de Hitag se refiere al tiempo de retardo para la activación del efecto.


prites especiales en modo 3D.

Se pueden incluir todos los efectos deseados en un mismo sector

A su vez, el *MasterSwitch* se debe activar con un *sprite TouchPlate* (número tres). El *sprite TouchPlate* permite activar tanto un *sprite Activator* como uno *MasterSwitch* cuando el jugador pasa por el suelo del sector. Una vez insertado este nuevo *sprite*, procedemos a fijar sus parámetros, para lo cual basta con poner en Lotag el número de identificación del *SectorEffector* (recordemos que era uno). Hay que tener presente que este tipo de efectos no se pueden ejecutar desde dentro del propio editor, por lo que una vez terminado el proceso deberemos salvar el nivel y probarlo desde el propio juego.

MAS EFECTOS

El proceso anteriormente descrito es uno de los más complejos que se pueden encontrar. Aun así ha sido elegido para presentarlo en primer lugar porque también era uno de los más completos al incluir otros *sprites*. La mejor manera de comprender su funcionamiento es tomar la referencia de efectos del juego y relacionarlo con lo que aquí se ha expuesto. De este modo, se entenderá fácilmente el proceso y se podrá abordar cualquier otro efecto. En cualquier caso, en el próximo número se volverá a este mismo tema con más ejemplos para aclarar cualquier duda que pueda quedar.

LUIS GALLEGO

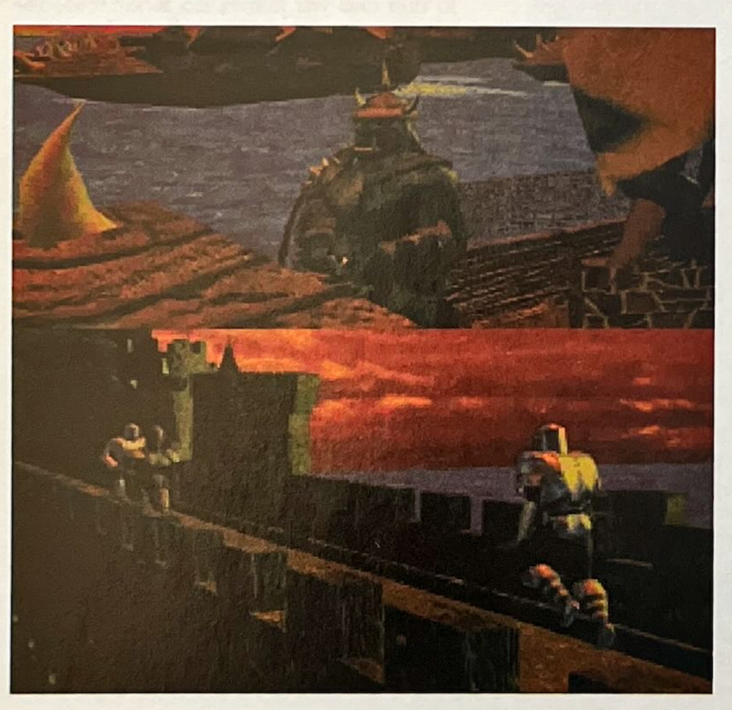


Edición de Escenarios para WarCraft II (III)

Hemos visto cómo construir un escenario sencillo en Warcraft II. A partir de este capítulo analizaremos una por una las distintas opciones del editor.

En los anteriores capítulos vimos la construcción de un pequeño escenario como aperitivo. Nos toca llegar a los platos fuertes con escenarios ya más complicados, pero antes debes familiarizarte con todas las opciones que presenta el editor.

Nuestro consejo es que practiques muchas veces con el editor antes de construir un escenario distinto y, sobre todo, que estudies el efecto que se produce al variar una de las opciones sobre el comportamiento del enemigo o la propia dificultad del escenario. Tampoco olvides jugar varias veces tu escenario y ver qué puedes mejorar, antes de poder pasarlo a los amigos, a *OK PC* o a través de Internet. Es vital en este caso que el escenario esté lo más equilibrado posible entre tus tropas y las demás máquinas, si no, sería demasiado vital. En otros números ya hemos dado las indicaciones más adecuadas a este respecto, que veremos de nuevo a la hora de construir un gran escenario.





EL EDITOR BAJO WINDOWS

El editor de escenarios de *Warcraft II* funciona bajo Windows exclusivamente. Si tienes la versión 3.1 debes cargar el fichero WAR2EDIT, pero si es Windows 95, el fichero es WAR2ED95. Tras arrancar con él, aparecerá una pantalla en verde que representa un escenario completamente vacío.

Rodeando esta pantalla tenemos la barras de deslizamiento, menús y demás opciones. Las barras de deslizamiento como ocurre con todas las aplicaciones de Windows, te permiten desplazarte a lo largo de todo el documento, aunque aquí hay que precisar con el nombre de escenario.

En la parte superior de la pantalla se encuentra la barra de herramientas y en la inferior, la barra de estado. La barra de herramientas va a ser nuestro objetivo durante estos dos próximos capítulos. Referente a la barra de estado, es el lugar donde el ordenador muestra los mensajes al señalar con el cursor en cualquier parte del escenario, tales como el nombre del personaje, de la construcción o la cantidad de oro que hay en una mina.

La barra de opciones ya la vimos en su día de manera muy rápida. Volveremos a ella, solamente como indicador de los submenús que aparecen en ella.

Debajo de esta barra de opciones encontrarás una línea de símbolos, que son las correspondencias gráficas de las herramientas. No nos centraremos mucho en ellos porque su función es idéntica a las órdenes de la barra de las herramientas. Cuando dejes el cursor sobre uno de ellos, aparecerá su función y, sin duda, es un atajo que utilizarás frecuentemente para construir rápidamente sin necesidad de acudir a los menús desplegables. Esto es algo usual en los programas de diseño de cualquier tipo.

Ahora pasaremos a describir cada elemento de los menús del editor.



LA OPCION FILES:

- **NEW:** Construye un nuevo escenario. Esta opción elige por defecto un escenario mediano tipo bosque.
- **OPEN:** Puedes ver otro escenario mientras estás construyendo uno. En teoría, no hay límite para ver un número de escenarios determinados, pero todo depende de la cantidad de memoria que tengas y los recursos que utilice Windows en tu ordenador.
- **SAVE:** Guarda tu trabajo en el directorio donde tengas instalado *Warcraft*. La forma de guardar el escenario y el directorio es idéntica a la forma de trabajar con Windows.
- **SAVE AS:** Si quieres tener un escenario muy parecido a otro, pero que cambie sólo en algunos aspectos esta función te será muy útil para conservar pequeños cambios en otros escenarios con nombres distintos.
- **SOUND EDITOR:** El editor de sonidos. *Warcraft II* te permite cambiar las voces de todos los personajes y monstruos, e incluso los efectos de sonido de algunas máquinas de guerra como los barcos. Pero éste será el tema principal del capítulo final de este curso de edición.

LA OPCION VIEW:

Esta opción es la que desactiva o activa los distintos menús del editor.

- **TOOLBAR:** Muestra los símbolos equivalentes a la barra de herramientas.
- **STATUS BAR:** Muestra la barra de estado.
- **ANIMATE:** Permite la animación de los objetos que coloques en pantalla, como el agua en estanques, mares, ríos, etc. Esta opción consumirá más memoria de tu ordenador.
- **MINI MAP:** El mapa te permite ir rápidamente a cualquier localización del escenario con sólo pulsar sobre él.

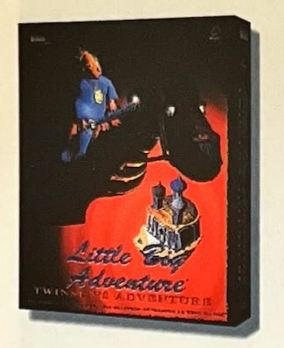
El próximo mes nos centraremos en exclusiva sobre la opción "tools" que es la principal para diseñar el escenario, hasta entonces disfruta de los escenarios de *OK PC*.

LA OPCION EDIT:

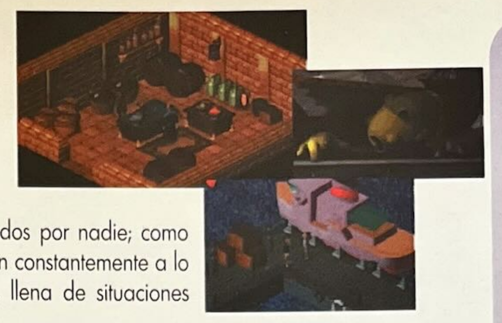
Con sólo un elemento que es "Del", sirve para borrar todos los elementos que hayas seleccionado anteriormente, al arrastrar el cursor y pulsando el botón izquierdo al mismo tiempo.



LITTLE BIG ADVENTURE



Electronic Arts ha presentado su nueva colección *CD-ROM Classics*, una oportunidad para rememorar los títulos del pasado que constituyeron un rotundo éxito de la casa.
El primero de todos ellos es *Little Big Adventure*, una aventura con unos gráficos geniales que todavía no han sido superados por nadie; como las simpáticas animaciones que aparecerán constantemente a lo largo del juego. Una aventura excelente, llena de situaciones imaginativas y difíciles.

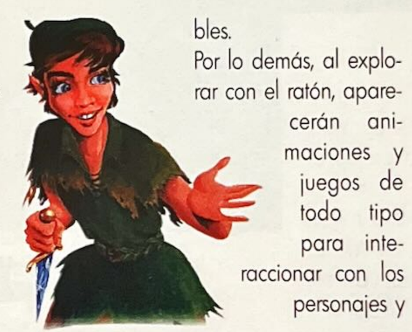


TIPO:
Aventura
COMPAÑÍA:
Electronic Arts
DISTRIBUIDOR:
Electronic Arts
NOTA: 86 PC

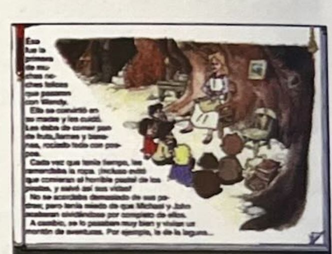
PETER PAN

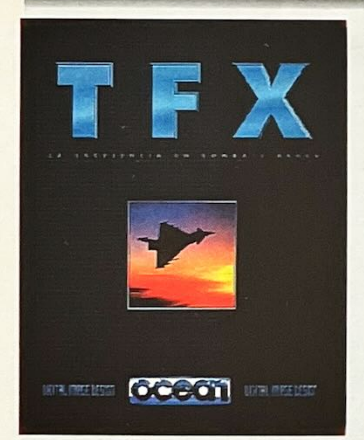
TIPO:
Educativo
COMPAÑÍA:
Europress
DISTRIBUIDOR:
Arcadia
NOTA: 73 PC

No es el Peter Pan de siempre, pero su fin educativo es el mismo: presentar la inmortal historia de J. M. Barrie a los chicos a través del ordenador.
Diseñado como si fuera un cuento clásico de papel, el CD-ROM presenta la historia de Peter Pan de forma resumida y con muchos dibujos. Además, el doblaje ha sido interpretado por actores profesionales con unos resultados bastante aceptables.



Por lo demás, al explorar con el ratón, aparecerán animaciones y juegos de todo tipo para interaccionar con los personajes y





También Arcadia se ha apuntado al carro del lanzamiento de éxitos antiguos a bajo precio con el sello *Golden Line*. Como es de suponer, el máximo beneficiario es el usuario final, que puede prescindir de la piratería y tener títulos originales.
TFX es un simulador de cazas de combate que tiene como máxima virtud unos gráficos espectaculares y una jugabilidad muy alta, además de una tremenda adicción, sobre todo por lo fácil que es de manejar, pues casi se trata de un arcade al que se le ha añadido muchas más posibilidades. Con 200 misiones por cumplir y unos escenarios muy logrados, *TFX* da mucho juego durante meses.

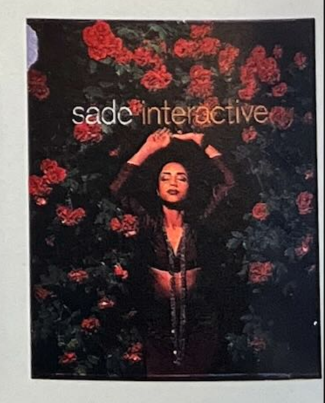


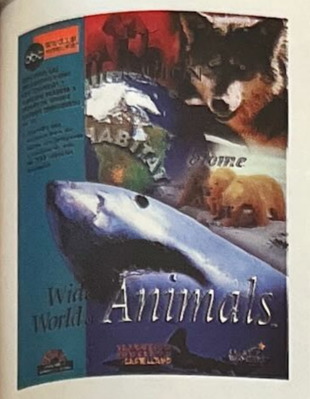
TIPO:
Simulador
COMPAÑÍA:
Ocean
DISTRIBUIDOR:
Arcadia
NOTA: 90 PC

sade interactive

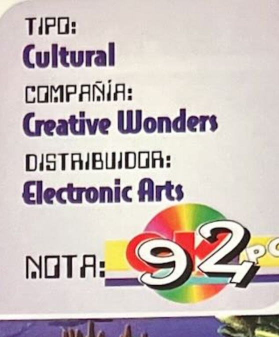
TIPO:
Musical
COMPAÑÍA:
Omnimedia
DISTRIBUIDOR:
Arcadia
NOTA: 85 PC

Sade representa lo máximo en belleza y estilo en música. Canciones como *Smooth Operator* han abierto el corazón y las mentes de miles de personas. Sade, además de poseer un físico excepcional y una voz digna de los ángeles, está arropada con una banda de buenos músicos que saben dar a cada canción el "alma" que necesita.
Sade Interactive es una interesante aplicación multimedia que resume la historia de Sade en el mundo de la música. No sólo encontrarás sus vídeos y canciones más famosas, sino que asistirás a las biografías del proyecto que se encuentra detrás de Sade, sus direcciones en Internet, sus vivencias y muchos más aspectos de su vida privada. Las fotos e imágenes del CD-ROM son para guardarlas toda la vida. Imprescindible para los amantes de la buena música.





World Wide of Animals

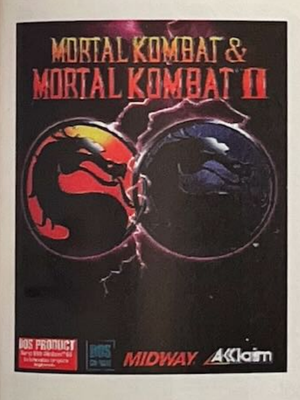


La ecología es una de las más modernas ciencias y, al mismo tiempo, una de las más importantes, si lo que queremos es salvar nuestro planeta Tierra. Por eso es de interés que se aproveche cualquier medio para incentivar el amor a la Naturaleza, como puede ser la multimedia. *Wide World of Animals* tiene ese objetivo y para su realización no se ha escatimado en medios de ninguna clase.

A través de un original sistema de presentación con globos panorámicos de la Tierra que interactúan entre sí, accederemos a distintos ecosistemas mostrándonos vídeos y fotografías de los animales que los pueblan. Una base de datos con descripciones de cada especie y su relación con las demás proporcionan la suficiente información para trabajar con este CD-ROM, el más completo de su categoría e idóneo para su uso en escuelas e institutos, gracias a que está traducido y doblado al castellano.

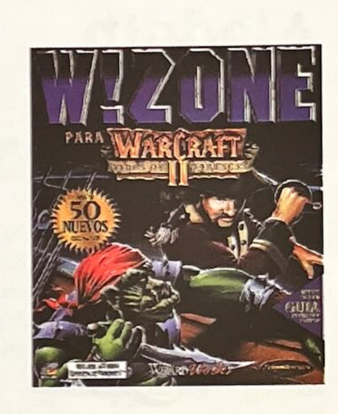


W-ZONE



Warcraft II es el juego de estrategia más jugado. De eso, no cabe ninguna duda, pero los escenarios que trae el juego y sus ampliaciones ya nos lo sabemos todos de memoria. Para remediarlo, puedes crear los tuyos propios o utilizar los de nuestra revista.

O también puedes escoger *W!Zone*, una selección de 50 peligrosos y entretenidos escenarios que apagarán nuestra sed de *Warcraft* durante algunos meses más. El juego además viene complementado con una guía estratégica traducida al castellano que nos indicará los trucos y el mejor uso de las unidades para ganar de la forma más rápida y eficaz al enemigo.



MORTAL KOMBAT & MORTAL KOMBAT II

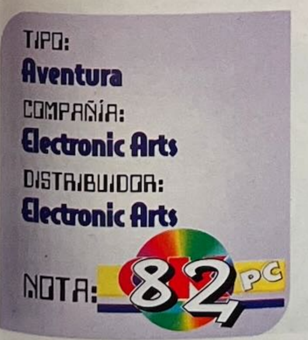


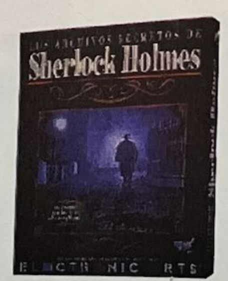
Esta recopilación de dos mitos de los juegos de lucha puede suponer una sorpresa para sus numerosos aficionados. Los dos tienen la fama de ser los más sangrientos de todos y además gozan de una buena calidad técnica que les convierte en el listón más alto que se puede rebasar en este tipo de juegos.

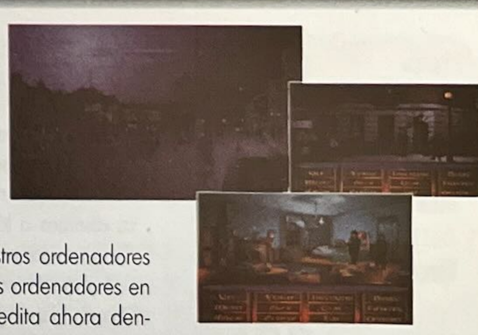
Con cientos de golpes y animaciones secretos, fatalities, animalities y cualquier otro método de destrozar al contrario, esta recopilación es muy recomendable, debido a la elevada adicción de estos dos juegos, adaptaciones fieles de sus hermanos mayores de las máquinas recreativas.

TIPO:
Lucha
COMPAÑÍA:
Acclaim
DISTRIBUIDOR:
Arcadia
NOTA: 88 PC

Los archivos secretos de Sherlock Holmes



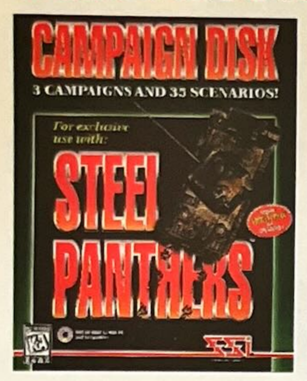




Sherlock Holmes es el detective más famoso del mundo y sus aventuras han sido narradas en incontables ocasiones, tanto en novelas como en películas. Hace pocos números analizamos la última incursión en nuestros ordenadores de Sherlock, pero mucho antes apareció en los ordenadores en una fantástica aventura que Electronic Arts reedita ahora dentro de su serie *CD-ROM Classics*.

El argumento consiste en el asesinato de una joven actriz. Se piensa que puede ser obra de Jack el Destripador, pero no todo está claro. Sherlock deberá buscar pistas a lo largo del Londres victoriano hasta dar con el culpable o, al menos, con alguien que sepa algo. Un juego excelente que ha marcado un hito en las aventuras gráficas.

CAMPAIGN DISK FOR STEEL PANTHERS



Steel Panthers es un buen wargame de la compañía SSI; más sencillo de manejar que otros de su clase, nos muestra lo que se puede hacer con una buena brigada de tanques e inteligencia en la cabeza.
Si la campaña del juego original se te quedó corta, SSI ha editado un CD-ROM repleto de misiones con las que disfrutarás durante mucho tiempo, nada más que 35 nuevas misiones de alta dificultad. Por si fuera poco, también se incluyen tres campañas correspondientes a: batalla en Africa del Norte, operación Barbarrosa y una especial homenajeando al genio militar de Patton. En todas ellas, la fuerza de los tanques es la clave para la victoria.

TIPO:
Disco de Escenarios
COMPAÑÍA:
SSI
DISTRIBUIDOR:
proein, S.A.

NOTA: 80 PC

Aladdin

TIPO:
Plataformas
COMPAÑÍA:
Disney
DISTRIBUIDOR:
Virgin

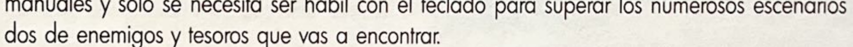
NOTA: 90 PC

Aladdin supuso un enorme éxito de taquilla para la factoría Disney. Se trata de una película muy divertida, con muchos golpes de humor que encandiló tanto a grandes como a los más pequeños. Tal vez la culpa de todo la tenga la tremenda personalidad del genio, cercana a la locura, unos personajes muy bien construidos y los asombrosos efectos especiales generados por ordenador. Como era de suponer, la película contó con su versión para ordenador en forma de juego para plataformas.





Ahora sale una versión especial para el entorno Windows 95. Es idéntica a su antecesora, pero corre mucho mejor en el nuevo sistema operativo de Microsoft. *Aladdin* es un juego muy recomendable por su sencillez y adicción. No tienes que leer complicados manuales y sólo se necesita ser hábil con el teclado para superar los numerosos escenarios plagados de enemigos y tesoros que vas a encontrar.







Ultima es una institución en el mundo del rol y, por desgracia, de un tiempo a esta parte está decayendo la avalancha de títulos de este género que tan sólo hace dos años suponía una de las clases más importantes dentro de los juegos de ordenador. Afortunadamente, Electronic Arts reedita los tres últimos títulos de la serie, que son los más populares en España.
Los tres, pues se trata de *Ultima VII: The Black Gate*, *Ultima VII: Serpent Isle* y *Pagan*, tienen como principal protagonista al Avatar en su eterna lucha contra el Guardian, símbolo del mal en las tierras de Britannia, a excepción de *Pagan*, una excitante aventura tridimensional en un mundo paralelo gobernado por dioses.
Todos están traducidos y con diálogos en castellano, y conforman una oportunidad única para acercarse al mundo del rol.



TIPO:
Rol
COMPAÑÍA:
origin
DISTRIBUIDOR:
Electronic Arts

NOTA: 90 PC

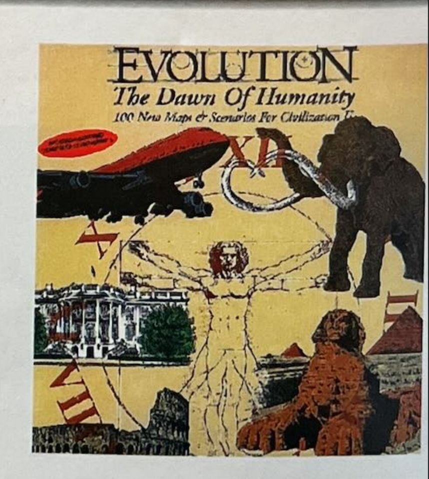
EVOLUTION

TIPO:
Disco de Escenarios para Civilization II
COMPAÑÍA:
Actura Software
DISTRIBUIDOR:
Arcadia

NOTA: 80 PC



Hay una tónica a seguir en el mundo de los juegos y que este mes podéis comprobar vosotros mismos y es la de lanzar al mercado misiones complementarias para los juegos más vendidos del mercado, aunque sean compañías distintas a las que crearan el juego original.
Evolution corresponde a este tipo de software y comprende más de cien mapas y escenarios para este prestigioso juego de estrategia. Comprenden todo tipo de países y situaciones en las que demostrar tus dotes de emperador.

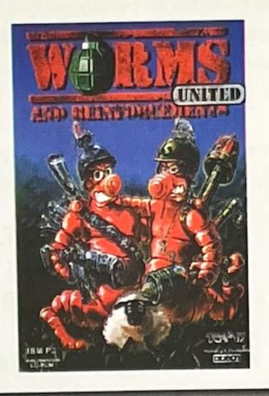


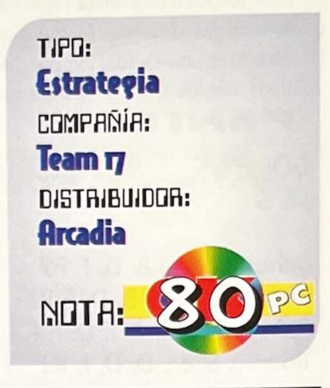
ORMS UNITED

¿...as que los gusanos eran unos pacíficos animales que se arrastraban por el campo? Pues ...uy equivocado. Son maléficos, se odian entre ellos y utilizan los métodos más violentos pa... ...edirse de este mundo.



Este es el argumento de *Worms* y *Worms Reinforcements*, una divertida y sabia mezcla de estrategia y plataformas. Se caracteriza porque tiene más de cuatro mil millones de niveles para practicar; vamos, que puedes estar toda la vida y parte de otra jugando a *Worms* con la única intención de que se maten gusanos entre sí. Imagínate algo como los *Lemmings*, pero en plan suicida. Eso es *Worms*.



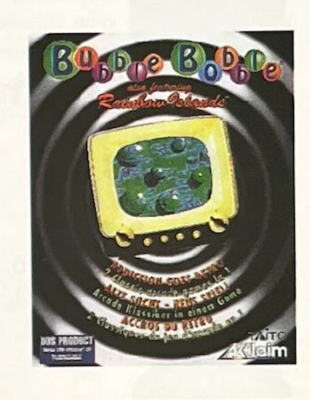


...ubble Bobble

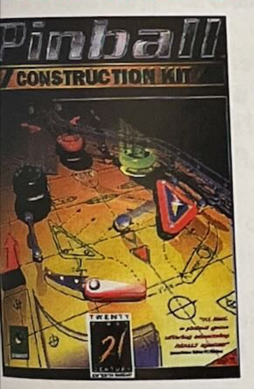
TIPO:
Arcade
COMPAÑÍA:
Acclaim
DISTRIBUIDOR:
Arcadia
NOTA: 74 PC

Bubble Bobble es un clásico de las máquinas recreativas que ahora tiene su conversión para el PC. Aunque los gráficos no son todo lo buenos que sería de esperar, mantiene la dosis de adicción y jugabilidad de los originales.

Tanto en *Bubble Bobble* como en su continuación, *Rainbow Island*, que también se incluye en el CD, manejaremos a dos dragoncitos en su lucha contra innumerables bichitos multicolores que pululan por la pantalla en busca del espacio vital. Gracias a las originales armas de nuestros amigos en forma de pompas, eliminaremos a dichos enemigos y con una sustancial subida de puntos en nuestro marcador. Un juego recomendable sólo para nostálgicos de los viejos arcades.



...PINBALL CONSTRUCTION KIT

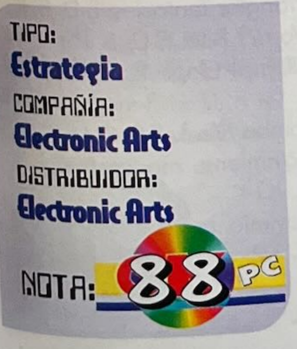


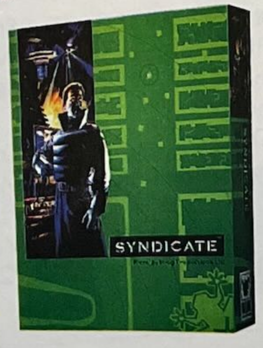
Hay una nueva distribuidora en el mercado del PC, aunque ya llevaba mucho tiempo manejando títulos para las consolas. Se trata de Spaco y entra muy fuerte porque nos presenta nada más ni nada menos que una poderosa utilidad para crear tus propios pinball a cargo de una conocida compañía que ha editado varios títulos sobre el tema.

Funciona bajo Windows 3.1 y Windows 95, y cuenta con dos mesas para jugar. Una vez que tengas la experiencia suficiente con estas dos mesas y la forma de controlarlas, te puedes arriesgar a echarle mano a la imaginación para diseñar las mesas que siempre has soñado. Cuentas con una librería de 32 mesas distintas para adornar cada pinball que diseñes, además de toda la parafernalia de dianas, rampas, etc. que suele ser habitual. Un producto muy divertido.



SYNDICATE





Cuando *Syndicate* salió a la calle hace ya algunos años, rápidamente caló hondo entre los aficionados a la estrategia y marcó un nuevo estilo a la hora de programar este tipo de juegos. Ahora que su continuación sale "calentita" a la calle, Electronic Arts reedita, dentro de su serie *CD-ROM Classics*, *Syndicate*.

En un mundo futuro, los sindicatos dominan los países y la política con métodos poco ortodoxos. Eligiendo uno de estos sindicatos, el objetivo del juego es dominar a todos los demás con un potente equipo de cyborgs que deben infiltrarse en las bases enemigas y cumplir unas determinadas misiones. Lo bueno de *Syndicate* es cómo se desarrolla la misión, con una perspectiva isómetrica; además, según vayas avanzando, podrás mejorar tu equipo hasta la victoria final.

PRAY FOR DEATH

Estos son los movimientos especiales de todos los personajes que forman el elenco de luchadores de este fantástico juego de lucha (F: delante, B: detrás, D: abajo, U: salto, P1: puño rápido, P2: puño fuerte, K1: patada rápida, K2: patada fuerte).

PANTERA

GOLPES ESPECIALES

Lethal Blades: B, D, F, P2
Knife of Doom: B, D, F, P1
Spinning Assault: F, D, F, K2
Traitress Slide: D, D, F, K1
Pantera Claw: B, F, P1



COMBOS ASESINAS

Psycho Maniac: F, D, B, P1
Killer Heart: B, D, F, K1
Blood Bath: D, D, B, F, K2

Combo Breaker: F, B, F, P1
Movimiento mortal: F, D, B, P2, P2, P2
Movimiento idiota: F, D, B, K1, K1, K1

MAELSTROM

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Ghost Adze: B, D, F, P1
Mega Adze: B, D, F, D, B, P2
Electric Blow: D, B, P1, P1
Ghost Punch: B, F, B, P2



COMBOS ASESINAS

Ancient Magic: F, D, B, K1
Knight of Hell: D, F, D, B, P1
Necronomicon: D, D, F, B, P2

Combo Breaker: B, D, F, P1
Movimiento mortal: B, F, B, F, P2, P2
Movimiento idiota: K1, K1, P1, P1, P2, K2

ANUBI

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Will 'O the Wisp: B, D, F, P1
Jackal Kick: B, D, F, K2
Pyramid Spin: F, D, B, P1
Double Nile: F, D, F, K2



COMBOS ASESINAS

Sphinx Enigma: B, D, F, P2
Black Pyramid: D, F, D, F, P2
Buried Alive:D, F, D, F, K2

Combo Breaker: F, D, B, P2
Movimiento mortal: B, F, K1, K2, K1, K2
Movimiento idiota: B, F, P1, P2, P1, P2

URIEL

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Wings of Death: F, D, F, K2
Gabriel's Spirit: D, D, F, B, P1
Angel's Kick: B, F, B, K2



COMBOS ASESINAS

Apocalypse: B, D, B, K1
Wrath of God: D, F, D, K2
Armageddon: B, D, B, K2, K2

Combo Breaker: B, D, F, P1
Movimiento mortal: B, F, B, F, P2, P2
Movimiento idiota: K1, K1, P1, P1, P2, K2

XENOBIUS

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Spectral Globe: D, B, F, P2
Holographic Bow: D, B, F, P1
Odin's Key: B, F, B, K2
Magical Ascension: F, D, F, P2
Deceiving Kick: B, F, B, F, K1



COMBOS ASESINAS

Icy Hurricane: F, D, B, P1
Magical Protection: D, D, B, F, P2
Eternal Strike: D, D, B, F, K2

Combo Breaker: B, D, F, P2
Movimiento mortal: K2, K1, P2, P1, P1, P1
Movimiento idiota: D, F, D, F,K1, K1

MURGAN

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Demon Roll: B, F, B, F, K2
Life Mastering: B, D, B, K2
Hell Blow: B, D, F, P2
Mega Punch: F, D, F, P2



COMBOS ASESINAS

Astaroth's Rage: D, F, K2
Lucifer's Curse: B, D, F, K1
Satan's Revenge: D, B, D, F, P1

Combo Breaker: F, D, B, K2
Movimiento mortal: F, D, B, P1, P1, P1
Movimiento idiota: P1, P1, P1, P2, P2, P2

WOLFRICH

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Hammer Stroke: F, B, F, P1
Thor's Hammer: D, D, B, F, P2
Viking's Spirit: B, D, F, P1
Sliding Trick: F, D, B, K1



COMBOS ASESINAS

Thunder of Thor: D, B, F, K1
Wrath of Odin: F, D, B, P2
Asgard's Revenge: D, F, D, B, K2

Combo Breaker: F, D, F, P1
Movimiento mortal: B, F, K1, K1, K2, K2
Movimiento idiota: P1, P2, K1, K2, P1, P2

CTHULHU

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Slime Split: B, D, F, P1
Double Punch: F, D, F, P2
Stun Reaper: B, D, F, P2
Invisibility: D, F, D, K2



COMBOS ASESINAS

Strangler Tentacles: F, D, B, K1
Worm's Bite: F, D, B, P2
External Gods: B, D, F, K2

Combo Breaker: D, D, U, P1, P1
Movimiento mortal: B, F, B, F, P1, K1
Movimiento idiota: B, F, B, F, P2, K2

PAINBRINGER

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Laser Smash: B, D, F, P1
Thunder Ball: B, D, F, P2
Thunder Kick: F, B, F, K1
Quake Kick: F, D, F, K2



COMBOS ASESINAS

Thunder Slash: F, D, B, P1
Electro Death: F, D, B, K1
Total K.O.: B, F, B, F, K2

Combo Breaker: F, D, B, K2
Movimiento mortal: D, D, D, K1, K1, K1
Movimiento idiota: D, D, P1, P1, K1, K2

PAIN

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Pain: F, B, F, P1, P2
Agony: B, D, F, K1
Suffering: F, D, B, P2



COMBOS ASESINAS

Slow Agony: F, D, F, B, P1
The Distance of Death: D, F, B, K2
Eternal Pain: B, F, B, K1

Combo Breaker: F, D, F, B, P1

THE DEATH

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Rolling Death: B, D, F, P2
Deadly Slide: D, B, F, P1
Smoking Kill Ya!: F, D, B, P2
Teleport: F, D, B, P1

COMBOS ASESINAS

Damned Crypt: F, D, B, K2
Worms of Earth: D, D, F, P1
Final Scythe: B, D, F, K2

Combo Breaker: F, B, F, K1

JAN FUN

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Dragon Flame: B, D, F, P1
Power of Chi: B, D, F, K2, K2
Triple Dragon: F, D, D, F, K2
Exploding Fist: B, F, P2



COMBOS ASESINAS

Dragon's Tail: B, F, K1
Tiger Roar: B, F, B, F, K2
Dragon's Breath: F, B, P2, P2, P2

Combo Breaker: F, D, B, K2
Movimiento mortal: F, B, K1, K1, K2, K2
Movimiento idiota: P2, P2, P2, P2, P2, P2

SUPER KARTS

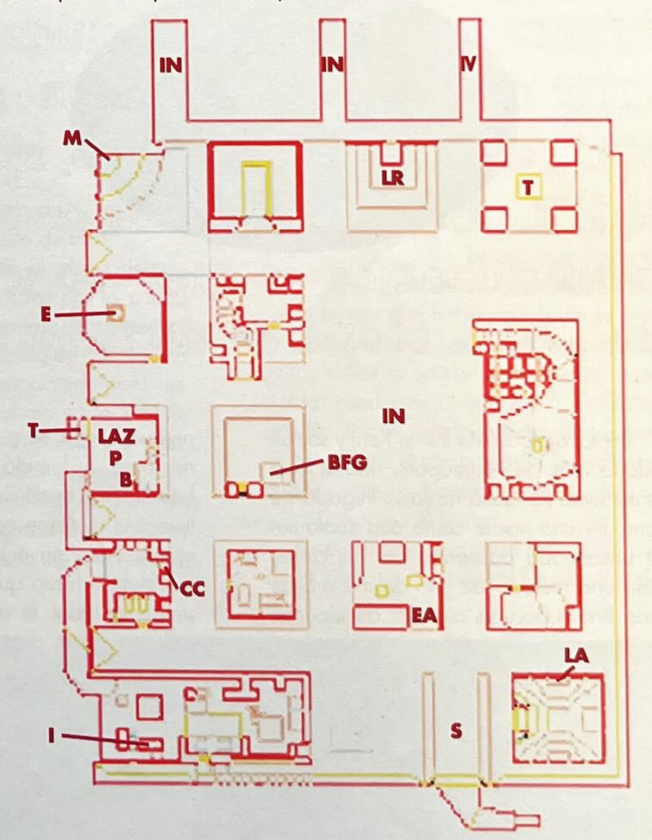
Con estas ayudas en forma de claves serás el amo y señor de los circuitos:

- Si en la tienda tecleas BRASENOSE, conseguirás 10.000 dólares complementarios.
- Con MANICMARTIN, durante la carrera, coneguirás turbos infinitos.
- En la pantalla de "GO KARTING" teclea ORIEL y aparecerá un nuevo circuito.

DOOM 2 (NIVEL 13)



Quizá uno de los niveles más complicados del juego, ya que conseguir las llaves, totalmente necesarias para acabarlo, es tarea harto complicada, tanto por los enemigos, como por el jaleo de teletransportadores que hay en todos lados. En un lugar en particular del escenario tendremos que dar un difícil salto entre dos edificios que será el paso más complicado.



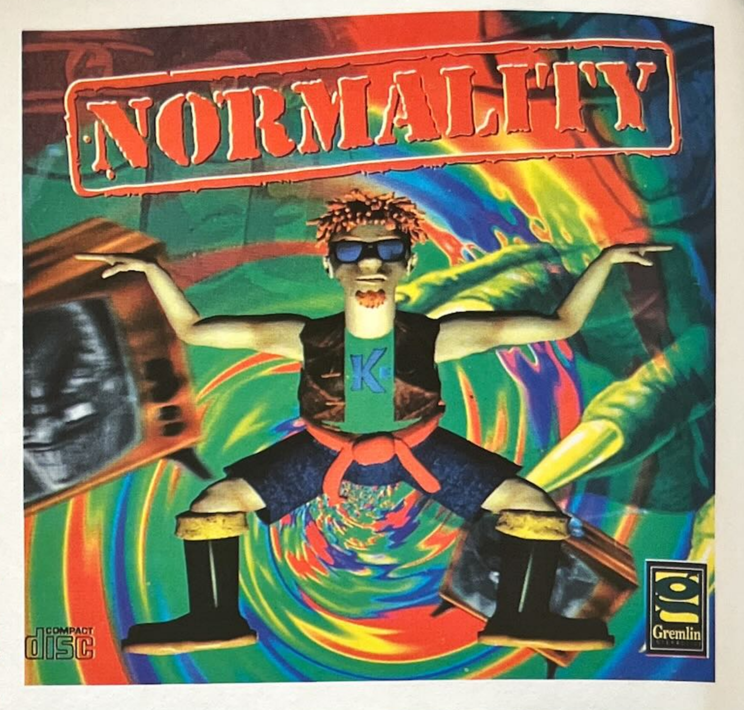
OBJETOS

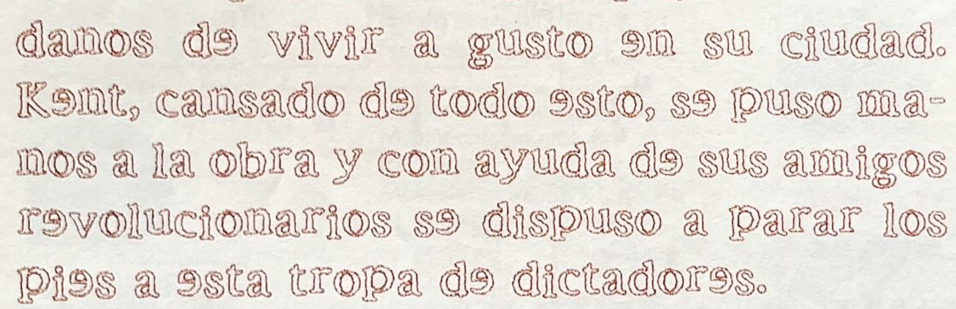
IV	Esfera invulnerabilidad
IN	Esfera invisibilidad
LR	Llave roja
T	Teletransporte
LA	Llave amarilla
S	Comienzo
I	Interruptor
BER	Botiquín Berserker
P	Poción
CC	Caja cartuchos
LAZ	Llave azul
E	Exit
EA	Esfera azul

ARMAS

E	Escopeta
BFG	BFG 9000
ER	Escopeta recortada

Normalizar Neutropolis





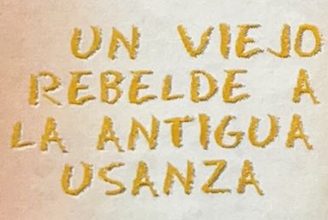
FICHA TÉCNICA

Solución:	Normality
Tipo:	Aventura
Compañía:	Gremlim Interactive
Distribuidor:	Arcadia

¡Hola, amigos! Me llamo Kent y soy un ciudadano más de Neutropolis, una ciudad aparentemente tranquila hasta la llegada de los norm. En una noche como otra cualquiera me encontraba paseando por las calles, silbando una melodía de uno de mis artistas favoritos, Briam DeLuge, cuando, de repente, a lo lejos se me venía encima a toda velocidad un coche de policía haciendo sonar una ruidosa sirena, se paró a mi lado y del interior bajó un fornido policía y, sin comerlo ni beberlo, me metió dentro del coche y me detuvo. Me metieron en la cárcel en una celda oscura y fría; no entendía el porqué me encarcelaban hasta que me explicaron que no se podía silbar ni armar escándalos en las calles: era una de las miles de normas que habían puesto los norm por orden de Paul Nistalux.

No sabía cuándo iba a salir de chirona, ni lo que debía hacer, cuando, de repente, por debajo de la puerta me pasaron una nota en la que decía que un grupo de revolucionarios se sublevaba contra el método de los norm y que debería ir a la factoría a encontrar trabajo y ponerme en contacto con este grupo revolucionario.

Me soltaron de esa cárcel y me metieron a patadas en mi apartamento, recluido con libertad provisional. Sólo con una condición no me meterían otra vez en chirona: la de mantener la televisión las 24 horas del día encendida. Me dispuse a examinar el apartamento a ver si encontraba algo que me pudiera servir de ayuda. Encontré una nota en el suelo en



UN VIEJO REBELDE A LA ANTIGUA USANZA

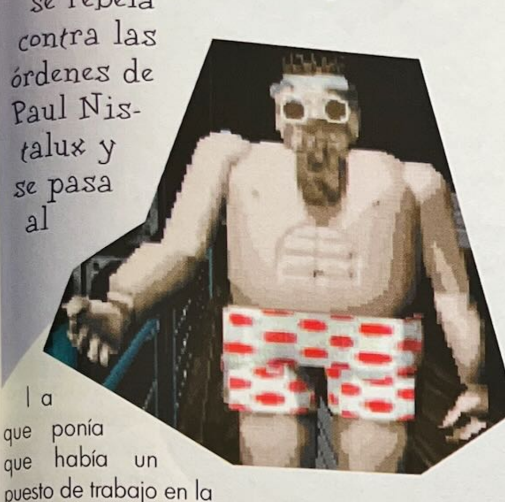
Dai, un viejo aventurero por el que parece que no pasan los años.

EL PROTAGONISTA

Kent, el alma de esta aventura. Sin él Neutropolis no hubiese visto nunca el sol.

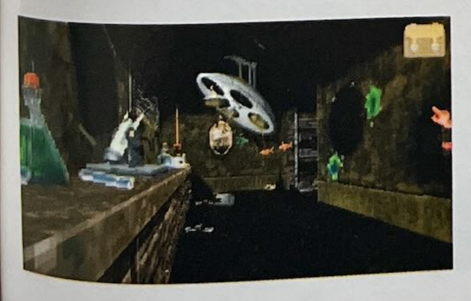
EL ALIADO

Norm 2782. Un norm que se rebela contra las órdenes de Paul Nistalux y se pasa al



la que ponía que había un puesto de trabajo en la factoría, cogí unas tijeras que había en el suelo, cogí la almohada que se encontraba en la cama. Debajo de ella, estaba el mando a distancia de la televisión, lo cogí, examine el sofá y, con la torpeza que me caracteriza, lo partí en dos trozos: encontré un poco de dinero y un extraño aparato parecido a un molinillo. De uno de los cajones de una pequeña cómoda cogí un suéter en el que se podía leer "estoy gordo", me lo puse, entré en la cocina y cogí una taza de café y una pequeña caja de cartón. Al lado de la cocina había un almacenillo y en él cogí un simpático pajarillo de juguete y un tarro de pintura blanca. Al otro lado de la cocina, había un baño un poco destartalado; entré en él y recogí una toalla y sustraje un arpón de la bañera. Tuve que salir espantado por el olor que se desprendía de allí.

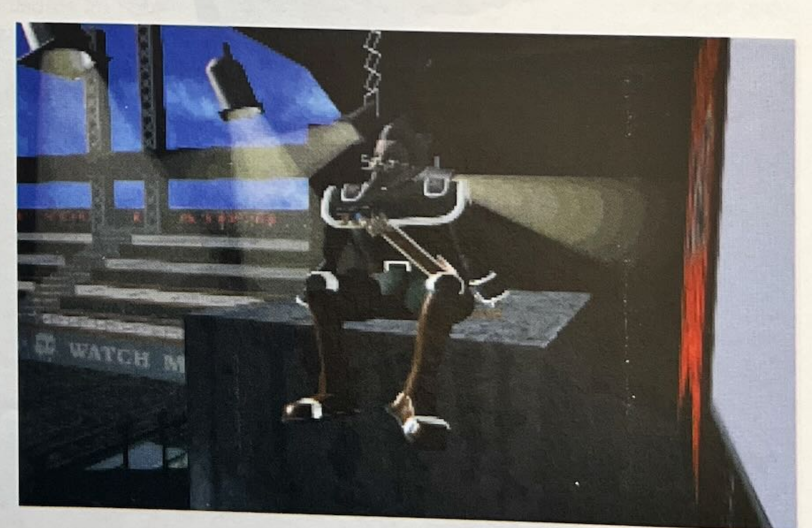
Debía encontrar la manera de tener encendida la televisión todo el rato para poder escaparme de ese lugar. Me las ingenié de tal manera que use el pájaro de juguete con el mando a distancia. ¡Bingo! lo conseguí: ya podía salir del apartamento. Abrí la ventana y salí por ella con cuidado de no caerme. Fuera me encontré un extraño personaje que dijo llamarse Dai; charlé un buen rato con él y me contó que desde la llegada de los norm el sol había dejado de salir y que desde hace tiempo no lo veía brillar. Le dije que si me bajaba a la calle y me respondió que necesitaba un café con leche; que si, por favor, le daba uno. Volví al apartamento, puse en marcha la tetera y llene la taza de café; lo mezclé con la pintura blanca y ya tenía preparado un buen café con leche. Salí a ver al hombre de afuera otra vez. Le di el café y, por fin, me bajó a la calle.





UNA EXTRAÑA FACTORIA

Una vez abajo, no perdí el tiempo y me dirigí a la factoría para ver si conseguía ese puesto de trabajo y encontrarme así con el grupo del movimiento revolucionario. Entré por la puerta principal y me encontré con una recepcionista; le dije que venía a por el puesto de trabajo. Me contestó que no me veía capacitado para desempeñar un puesto de trabajo en la factoría, le enseñé el suéter que tenía puesto y a regañadientes ella accedió. Me dijo que fuese dentro y me pusiera en contacto con el Sr. Blinker, me metí en una sala contigua a la recepción y examinando el sofá de la sala me encontré con otro de esos extraños aparatos. Al otro lado, había una extraña máquina, la utilicé y descubrí que era una máquina de café, cogí el vaso y monté un pequeño espolio. Se acercó a mí el Sr. Blinkler y, lejos de regañarme, me felicitó por lo torpe que era, me dio un puesto de trabajo y me dijo que tenía permiso de él para moverme por la factoría. Dentro del despacho del Sr. Blinker cogí de una radio que se encontraba en el suelo un receptor y de la pared, un emisor de corriente.



Salí a dar una pequeña vuelta a ver qué encontraba y de camino cogí una batería que había al lado de un guardián. Enchufé el cable emisor que había cogido de la pared a la batería, entré en uno de los baños de la factoría y utilicé la salida de aires para meterme por los conductos, di una vuelta y encontré un cinturón. Por otra de las salidas de los conductos, cogí unos escombros que se encontraban metidos en una especie de vitrina, di la vuelta y bajé otra vez al baño.

Entré en los vestuarios al lado de la cantina de la fábrica y abrí una de las taquillas de de-



trás de la puerta: cogí unos libros que había en el interior. Subí a un piso en el que había unas camas y, en una de ellas, había un hombre reposando. Al lado de la otra cama, encontré un cable suelto y conecté el receptor que quité de la radio y lo conecté con la batería. Con esto la cama se puso en marcha,. Puse encima de la cama las maderas y al rato vino un guardián que no pudo evitar quedarse dormido.

Me acerqué a la sala de trituración y primero coloqué el cinturón al extintor y después lo utilicé para vaciar su contenido. Cogí el extintor vacío y manipulé la caja de control para parar las cuchillas. Una vez desconectadas, me introduje por la cinta transportadora.

De repente, me encontré con el grupo revolucionario y una mujer me pidió pruebas para ver si no era uno de ellos. Le hablé de la nota que recibí en la cárcel y Heather, que así era como se llamaba esta mujer, me dijo que tenía que pasar dos pruebas más para saber si de verdad no era uno de los norm. Una de las pruebas era la de conseguir que se viera un vídeo musical de Briam DeLuge en la estación de televisión; y la otra era pintar la estatua del centro comercial de amarillo. Heather me dio el vídeo y la contraseña para ponerme en contacto con el norm aliado del centro comercial.

Me dirigí a la factoría y llené el extintor de pintura amarilla de los bidones que había al lado del contenedor. Fui hacia el supermercado y en la puerta hablé con el hombre ciego. Me dijo que le gustaban los libros interesantes; me cambió los libros que yo llevaba por una caja de cerillas. Entré en el centro comercial y el norm de la puerta me requisó el extintor por ser un objeto peligroso y no autorizado. Subí a la juguetería y cogí un cortador que estaba en la pared y lo usé con un avión que había colgado del techo. Cogí el avión y lo utilicé con el cortador para que no pudiera ser detectado por el sistema de seguridad. Lo mismo hice con los perrillos de juguete y los aviones pequeños que se encontraban en el cesto, los usé dos o tres veces para poder sacarlos todos fuera y que no quedara ninguno dentro.

Salí fuera y cogí el cortador. Bajé a la tienda de congelados, cogí un trozo de carne y lo envolví con la toalla que encontré en mi apartamento. Hablé con el tendero, intenté que apagara la luz y, una vez apagada, utilicé el cortador con el altavoz que estaba colgado de el techo. Cogí el altavoz y me dirigí a la tienda de discos y me encontré con el mismísimo Briam DeLuge. En una de las paredes de la tienda, en concreto, la del fondo, cogí un CD y entré en la trastienda. Coloqué el altavoz en el equipo HI-FI y usé el CD para que sonara una canción. El perro que acompañaba al ciego de la entrada se volvió loco y entró en el centro comercial. El norm que se encontraba de guardia salió corriendo detrás de él en su busca: tenía el camino libre para realizar una de las pruebas que me mandó Heather. Me fui a la estatua y usé la caja de cerillas con el libro que tenía. Provoqué un pequeño incendio, el norm se vino a toda velocidad y lo primero que hizo fue coger el extintor y usarlo. Cuál fue su sorpresa que empezó a pintar de amarillo la estatua del centro comercial. En uno de sus movimientos, el norm me enchufó con el extintor y me metió dentro de una habitación oscura. Yo, sin pensármelo dos veces, encendí una cerilla usándola con un póster que había en la pared, pero no os podéis creer lo que ocurrió, la habitación se encontraba llena de petardos y la que monté fue buena. Empezaron a explotar y se formó una explosión de fuegos artificiales, igual que una verbena. El norm, sin saber qué hacer; le dije que se viniera conmigo al cuartel general con el grupo para poder ayudarle.

EL MALVADO DE LA PELICULA

Paul Nistalux. El líder de los norm hasta que se topó con Kent.

LA ESTACION DE TELEVISION

Una vez superada una de las pruebas, me disponía a realizar la siguiente. Me fui a mi apartamento y usé la comida congelada en-



rollada en la toalla con la puerta de la lavadora para poder coger la rata. Como no podía cogerla con las manos, usé la caja de cartón con la rata para poder meterla dentro.

Me fui a la estación de televisión y me encontré con un guardián que no me dejaba entrar. Le enseñé la rata y éste salió espantado. Vía libre, cogí en la puerta un trozo de barro y me metí dentro de la estación de televisión. Fui a las oficinas de la derecha y hablé con una mujer para haber si podía conseguir una tarjeta de identificación. Me dijo que hablara con el encargado. Eso hice. Hablé con él e intenté que me diera una tarjeta. Después de conseguir la tarjeta hablando con el encargado, me fui al primer estudio usando la tarjeta con la puerta, metí el video dentro del aparato reproductor, averigüé que tenía acceso por control de ordenador, usé la computadora y me pidió una contraseña. Al no tenerla, me fui a la oficina en la que había una señorita y un ingeniero arreglando un ordenador, utilicé el trozo de barro con el ingeniero. Este, muy enfadado, me dijo que le limpiara la camisa y lo que hice fue quitarle la tarjeta de acceso que tenía colgada en ella en la que se leía el apellido del ingeniero. Supuse que ésa sería la contraseña que me pedía el ordenador. Me fui hacia el estudio otra vez y usé el ordenador poniendo como contraseña: HOLEN; después introduje el comando RUN VT2 y, de esa manera, se puso en marcha el vídeo de Briam DeLuge que fue emitido por toda la ciudad.

Una vez completadas todas mis misiones, Heather no tuvo ninguna duda de que no era un norm y fui admitido en el grupo. Me explicó que esos aparatos tenían un comportamiento extraño en las personas y me informó de que Paul Nistalux tenía un hermano secuestrado en el cuartel general de los norm: el puesto ordinario.

Sin dudarlo dos veces, me fui hacia ese cuartel general con el traje del norm del centro comercial para no levantar sospechas. Una vez dentro, hablé con el guardia del puesto e intenté sonsacarle la contraseña (1572) para poder acceder a la planta de investigación. Usé ese código en uno de los teclados de los ascensores y me llevó a dicha planta. Entré y me encontré en una de las habitaciones a un prisionero en una especie de cápsula. Usé las tijeras con las cuerdas que le sujetaban para poder liberarle, éste enloqueció y empezó a romper puertas y cristales hasta caer desmayado.

Entré en una especie de laboratorio y cogí una llave inglesa.

Del suelo recogí un pañuelo de papel. Salí fuera y me fui a una especie de andamio que había en el exterior. Cogí la escalera y usé la polea para poder salir. Me fui hacia la parte de atrás de la factoría a un contenedor y cogí un soplete que había en el suelo. Como no podía con él, lo empujé hacia el contenedor rojo. Cogí una pieza metálica del suelo y usé las cerillas con el soplete para poder así estallar la puerta del contenedor. Puse la escalera en el mismo contenedor y subí por ella, usé la llave inglesa con la máquina que se encontraba allí para poder coger una pieza más pequeña parecida a la que cogí abajo.

Me fui hacia el puesto ordinario y subí a la misma planta de antes. Entré al laboratorio y usé el pañuelo con el extintor para poder borrar mis huellas. Puse las dos piezas en la cara exterior de la máquina hasta hacerla funcionar. Puse la pintura y el perrillo en la máquina para también eliminar huellas y no poder ser capturado: ya nada podía incriminarme. Lo siguiente que hice fue usar los botones de la cápsula, apretando el botón verde inferior para hacer bajar la cápsula. Luego, apreté el rojo para abrirla y después cogí al paciente y lo metí dentro de la cápsula. Apreté el botón verde superior para hacer desaparecer la cápsula, hablé con el científico y me dijo que fuera a la planta del departamento de proceso para traer otro paciente y reemplazarlo por el desaparecido.

Usé el ascensor y, una vez abajo, encendí la fuente poniéndome encima de una baldosa que había en una de las columnas del fondo. Habl'E con el Norm desde la misma baldosa e intenté que se fuera. Cuando se fue, me acerqué al mostrador y pude leer la contraseña (1312) para poder acceder a la planta del departamento de proceso. Usé el código con el teclado del otro ascensor y subí a la planta de proceso. Le dije al norm que se encontraba allí que en la planta de investigación necesitaban un paciente. Cuando me quedé solo, apreté el botón rojo y se abrieron detrás de mí unas puertas en las que había una sala repleta de cápsulas. Al examinar la del fondo del todo, las cápsulas desaparecie-

UN MUSICO ROCKERO

Briam DeLuge. Con él la música se escuchó de nuevo en la ciudad de Neutropolis.

EL CEREBRO DE LA



ron. Después examiné el panel de la izquierda y las cápsulas volvieron a aparecer con personas distintas. Al creer que en la cápsula había aparecido Saul, al examinarla apareció el líder de los norm, el malvado Paul Nistalux.

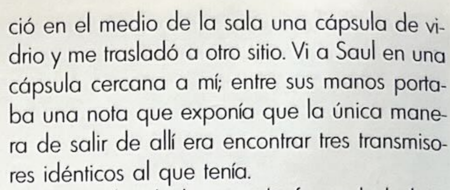
DE NUEVO EN LA CARCEL

Aquí me pasaron dos cosas: la primera es que me metieron en una cárcel con la compañía de un cámara que estaba rodando un reportaje acerca de cómo actuaban los norm; y la otra es que también estoy en la cárcel, pero metido en una celda, os explico las dos:

Con la compañía de un cámara, como os decía antes, intenté la manera de salir de allí. Me fui a una sala del fondo y en un tablón de anuncios cogí todos los papeles que pude, sin olvidarme de ninguno. Dentro de la papelera cogí otro y, al abrir el armario de dentro, otro. El que cogí en la papelera lo usé con la puerta para poder desdoblarlo. Me metí a la sala contigua en la que me encontré con una especie de pedales y una palanca.

Pude comprender que los papeles que cogí eran claves para utilizar con los pedales. La D era con el pedal pisado y la U, el pedal sin pisar. La palanca significa una combinación del 0 al 2, y después apretar el botón rojo. Primero usé el que encontré en la papelera que era el de DUUUD2, pisé el primero y el último, y dejé la palanca a la derecha del todo. Apreté el botón rojo; al estar inservible, me dio un calambrazo y me desmayé, pero pude ver cómo había otro papel debajo y una minicámara. Cogí las dos cosas y me incorporé de nuevo para hacer otra combinación. Pero, antes de hacer cualquier movimiento, me tenía que deshacer de las minicámaras. Esto lo pude hacer de varias maneras: utilizando el libro que había fuera, encima del armario; tirándolas por el retrete o echándolas a los recipientes que había dentro de una especie de armario empotrado en la pared. Después de eliminar todas las minicámaras me dispuse a hacer todas las combinaciones de los papeles, pero la más importante de todas era una en la que ponía sólo uso de emergencia. Esta vez, de izquierda a derecha, dejé sin pisar el primero, los otros dos siguientes los pisé, el cuarto lo dejé arriba y el último lo pisé. La palanca la dejé a la izquierda del todo y pulsé el botón rojo. De repente, empezó a sonar la alarma. Salí fuera y utilicé el ascensor. Salí al tejado del puesto ordinario donde Dai nos estaba esperando. Intenté poner a salvo a Saul. Cuando los norm empezaron a abrir fuego, desgraciadamente dispararon a Dai. Logramos huir, pero la mala fortuna fue que a Dai lo capturaron, no se sabe si vivo o muerto.

La otra cosa que me pudo pasar fue que, capturado dentro de una celda, me intenté sentar en el banco; tan frágil estaba que lo rompí y descubrí otro de esos raros dispositivos. Cogí la arandela de la cadena del banco. Cogí también de los restos una tablilla y al momento apareció en el medio de la sala una cápsula de vidrio y me trasladó a otro sitio. Vi a Saul en una cápsula cercana a mí; entre sus manos portaba una nota que exponía que la única manera de salir de allí era encontrar tres transmisores idénticos al que tenía.

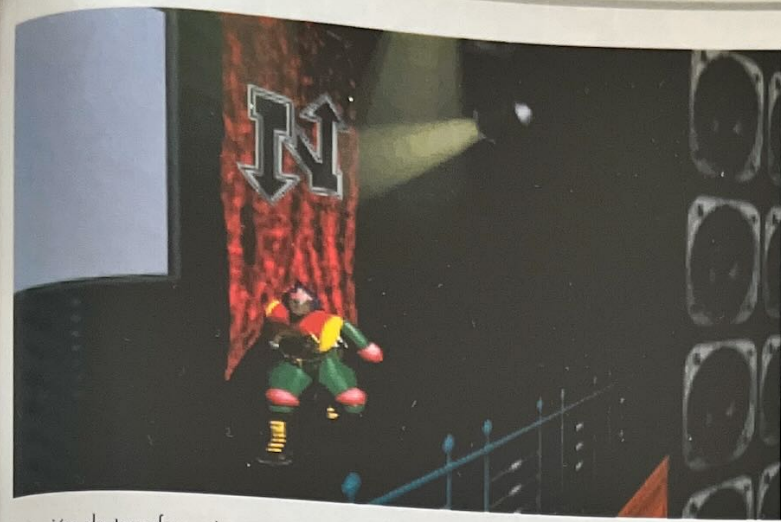


Por medio de la cápsula fui trasladado a otra celda, cogí un trozo de tela, me senté en el banco a ver si se rompía como en el anterior, recogí un tablón y sustraje el dispositivo con el tenedor que había atado a la bandeja. Fui trasladado a otra celda. Cómo no podía romper el sillón sentándome en él, utilicé el tablón para destrozarlo. Me fijé en que el dispositivo estaba algo dañado. Al no saber qué hacer, pedí consejo a Saul utilizando la tela con la salsa que goteaba de la bandeja de comida para escribirle una nota. Coloqué la nota en la tablilla y se lo hice pasar por la abertura de la puerta. Abrí el grifo de la bandeja utilizando la arandela y empezó a inundarse la sala de esa salsa. Muy asustado, empecé a pedir ayuda al norm de guardia para que me sacase de allí y me llevara al baño a limpiarme un poco. En el baño, concretamente en la cisterna, encontré el otro dispositivo. Me llevaron de vuelta otra vez a la celda, pero ya tenía los tres dispositivos y, cuando la cápsula me condujo a la sala de proceso, los dispositivos empezaron a explotar haciendo destruir las otras cápsulas. Me dirigí al tejado con Saul, pero eso os lo he contado ya...

LA TIENDA DE TELEVISORES

En el cuartel general, Saul nos explicó que los extraños aparatos que escondían los muebles inducían a cambiar la personalidad y el carácter de las personas que usaban esos muebles. También nos explicó que había una



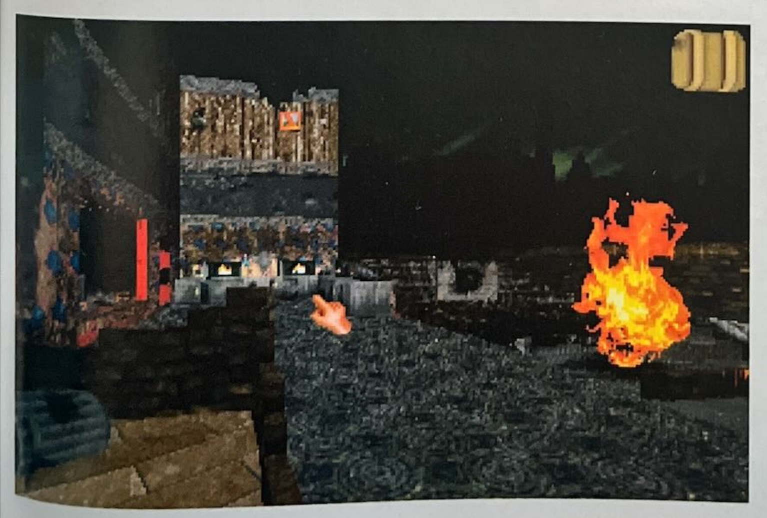


estación de transferencia, en concreto una tienda de televisores, que canalizaba las ondas a través de los dispositivos.

Me fui a la tienda de televisores y entré en ella. Empecé a examinar la televisión pequeña que había en el mostrador y le pregunté al encargado que si tenía el mando a distancia de la televisión. Me contestó que enseguida me lo traía. Una vez solo detrás del mostrador, cogí una llave y la utilicé con la puerta para que no me sorprendiera. Usé la caja de cartón para poder acceder a una especie de desván. Una vez allí, cogí un martillo que había detrás de una caja verde y lo utilicé con la pared que tapaba unos listones de madera. Hecho el agujero para poder acceder dentro, caminé un poco. De repente caí a un sótano que parecía la estación que estaba buscando y que había que destruir. Empecé a mirar y cogí un osito de peluche que estaba colgado de un cable. Cogí el cable, el osito y los ojos de éste. Abajo recogí otro cable más grande, metí los ojos dentro de la ranura de la máquina, pulsé el botón y empezó a funcionar una especie de turbina. Desenrosqué una bombilla, usé el cable largo con el casquillo que dejé al quitar la bombilla, abrí la caja de control de la derecha y puse el cable pequeño en el control de los circuitos para hacer una especie de puente. Usé el cable largo con el control de circuitos y, al rato después, empezó a sonar la alarma y a saltar por los aires todo.

Una vez en el exterior, cogí un tubo que salía de los escombros y lo utilicé en la rejilla de la que salían los humos del baño de mi apartamento, y el otro lo puse en la rejilla del camión de los norm que estaban vigilando por allí. Estos, al no poder respirar, salieron despavoridos de allí. Lo siguiente que hice fue abrir la puerta del camión y cuál fue mi sorpresa al encontrar a Dai sano y salvo.

En el cuartel general, Heather me explicó que la destrucción de la estación no había servido de mucho, pero que tenía otro plan en la recámara: el de construir un misil para hacer volar el Pollutotron, la nube verde y sucia que cubría el cielo de Neutropolis e impedía ver la luz del sol. Hablé con Heather y de esa conversación saqué lo que necesitaba para saber los materiales que se necesitaban para construir el misil. Me fui al centro comercial y cogí de dentro unos tablones, un petardo y la cuerda que rodeaba a la estatua o lo que quedaba de ella. Me fui a la parte trasera de la factoría y utilicé las maderas con los bidones y la cuerda para fabricar una balsa. Al tenerla construida, lo siguiente que hice fue usar un bidón de gas de dentro del contenedor y arrastrarlo hasta ponerlo dentro de la balsa. Utilicé la balsa para poder navegar río abajo hasta llegar donde estaba Heather. Una vez allí, empezamos a construir el misil para destruir el Pollutotron; lo conseguimos: el cielo salió, pero Saul empezó a sentirse mal. Ante el miedo de poder perder a Saul, nos explicó él mismo que en un laboratorio que había dentro de las alcantarillas del estadio había una copia de su cerebro, ya que allí se iba a celebrar un concierto. Heather me hizo entrega de la guitarra de Briam para conseguir que tocara en directo para los habitantes de Neutropolis y recuperar el cerebro de Saul. Me puse manos a la obra.



EL ESTADIO

Me metí en el interior del estadio y me topé con dos guardias de seguridad. Me pude librar de ellos usando el panel de luces que había a la derecha de la puerta. Ante el miedo a la oscuridad, los guardias salieron un poco asustados.(digo un poco, casi se mean en los pantalones). Me fui hacia el escenario cruzando todo el estadio y, encima de unas cajas, encontré unas gafas de visión nocturna. Me dirigí hacia la entrada y usé el agujero para poder acceder dentro de las alcantarillas. Tiré recto y luego giré a la derecha hasta encontrar un ladrillo. Al final del túnel, usé el ladrillo con un agujero que estaba en la pared para poder subir a una trampilla y coger unas pilas. Usé las pilas con las gafas hasta conseguir una perfecta iluminación. La guitarra la usé con una de las verjas que había por allí para poder hacer un agujero y poder pasar. La misma guitarra la usé con dos paredes de ladrillos y en una de ellas me encontré con un elevador y en la otra, con un gato hidráulico que sujetaba unas piedras. Cogí el gato y se empezaron a derrumbar las piedras, hasta que me llegó una caja de hierro que se encontraba en el escenario. Cogí el gato, me fui para el otro lado y encontré una señal que ponía ACCESS. Usé el gato con la señal y se abrió una puerta secreta que llevaba al laboratorio de Saul. Dentro del laboratorio cogí un póster y descubrí un agujero. Me metí por él y cogí un hacha. Salí hacia fuera y me dirigí hasta donde estaba la caja. Usé el hacha con la caja y de dentro cogí un uniforme. Me fui al laboratorio. De dentro del agujero cogí la máquina que mantenía el cerebro de Saul. Como no podía salir a fuera con lo que pesaba y lo grande que era, usé el uniforme con la máquina hasta meter dentro del uniforme el cerebro. Como tenía el cerebro de Saul, salí fuera dirigiéndome hacia el ascensor. Usé el gato en él y salí fuera topándome con Paul Nistalux. Me cogió el cerebro y empezó a sentir descargas de energía de su hermano Saul; ya nada impedía darle la guitarra a Briam y empezar la marcha en el cuerpo con el concierto. La música de Briam DeLuge fue lo que nos permitió realizar lo que todos queríamos: ver el sol.

D.F.N.





AVENTURA VS ROL

Me gustaría que me recomendarais algunos juegos que se parezcan muchísimo a *Veil of Darkness*, es decir, que sea de aventura, no gráfica, sino de ir caminando por distintas tierras, pudiendo comprar, hablar, interactuar con los personajes, etc.

Jonatan Sánchez Agullo
BARCELONA

RESPUESTA:

Lo que tú buscas tiene un nombre muy sencillo: juegos de rol. Te podemos recomentar cantidad de títulos, pero nuestros favoritos son *Lands of Lore*, *Stone Prophet*, la serie *Might & Magic* y *Eye of Beholder II*. Como novedad inminente, podemos mencionar *Diablo*, un juego sorprendente en todas sus facetas.

TOUCHE

¿Qué tengo que hacer para disparar el cañón de los mosqueteros?

¿Cómo entro en la habitación de Paul, el tabernero?

¿Cómo puedo pasar el bloqueo del camino de St. Quentin?

Ana Ortiz de Urbina
MADRID

RESPUESTA:

No tienes que disparar el cañón de los mosqueteros ni pasar a la habitación de Paul. Para salir de Rouen, tienes que ir al despacho del capitán de los Mosqueteros y ayudarle a buscar la carta perdida que se encuentra parte en su mesa y parte en el suelo. Cuando lo consigas, te dará un pase que te permitirá salir.

FASCINATION

¿Qué hay que hacer cuando estoy en la cocina de la sala donde hay un ladrón? Me pongo la mascarilla, mezclo los tres productos que allí encuentro en la palangana, pero me muero por los gases.

Sergio Cinos Rubio
Villamayor (SALAMANCA)

RESPUESTA:

Sigue estos pasos: Ponte la máscara, coge el paño y humedécelo en el grifo del fregadero. Cuélgalo en el gancho al lado de la ventana. Pon la palangana en el fregadero y mezcla el cloro, el amoníaco y la sosa. Abre la ventana, deja la palangana en la repisa y de la forma más rápida posible, cierra la ventana y tapa la ranura con un paño húmedo.

BLACKSECT

He llegado a la guarida de la secta, pero hay una mesa que se abre con una clave, ¿cuál es, dónde y cómo se consigue dicha clave?

Ramón Contreras
Guadix (GRANADA)

RESPUESTA:

Tienes que oprimir los botones del cajón de la mesa con la combinación CLINE.

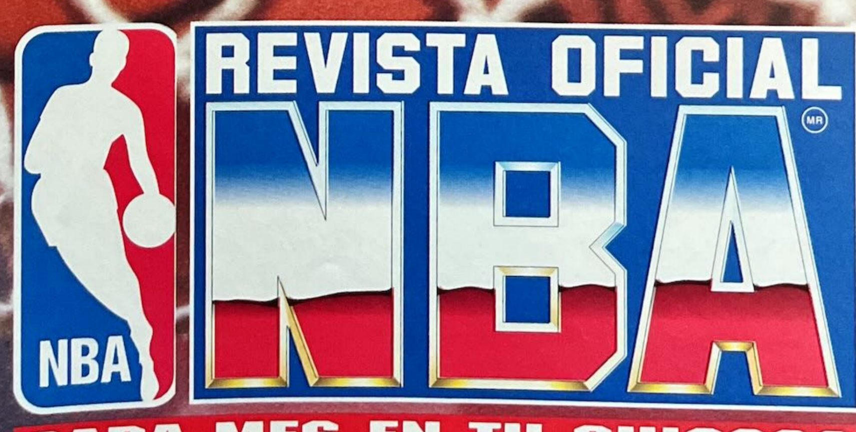
NOTA:

A partir de este mes, puedes utilizar el correo electrónico para hacernos llegar tus dudas, preguntas, sugerencias, críticas o solicitar números atrasados. Debes usar la dirección de Ángel Fco. Jiménez, que es la siguiente:

angelfco.okpc@mail.ddnet.es

ESCRIBENOS A:
OK CORREO
Plaza República del Ecuador, 2, 1º B
28016 MADRID
FAX: (91) 457 98 36

ENTRA EN EL MUNDO DE LA NBA





Este mes la variedad de temas en las cartas que hemos recibido es grandiosa. Solamente podemos felicitaros por vuestra absoluta sinceridad. Seguid así. Por cierto, eso de la armadura dorada del Quake nos suena un poco a "camelo". Los amigos que tienen ordenador son siempre muy vacilones.


Os mando esta carta porque estoy cansado de ver juegos sobre cosas americanas, como el béisbol, rugby, NBA, etc.
Encima, Microsoft se pone a fabricar juegos del mismo estilo, como ese de los coches con ruedas gordas. ¿Es que no tienen mejores ideas que las aficiones personales del señor Gates?
A mí me gustaría que alguien hiciera un juego sobre el frontón, que es más internacional que el béisbol, por ejemplo. ¿Acaso existe alguno de toreros? Eso sí que sería un juego de verdad y no las "mariconadas" del Doom.
El éxito de los programas de fútbol lo achaco a que en realidad hay mucha afición por el fútbol mismo. Así que, ¿por qué no hay empresas españolas desarrollando juegos sobre aquellas aficiones que más interesan aquí y no en "yanquilandia"?


Yo soy uno de esos "jugones" a los que le gusta crear sus propios mundos y mapas para los juegos de nuestro PC y por esto os doy mi enhorabuena, ya que incluir una sección dedicada a la creación de niveles y escenarios para juegos tan conocidos como Warcraft II y Duke Nukem 3D ha sido un verdadero acierto. Además, creo que sois los únicos que animáis a los lectores a que envíen sus programas y ampliaciones de otros para ser mostrados en el CD que incluís con cada revista. Unido a esto están los concursos como el de Warcraft II que, en mi opinión, estimulan la creatividad de los lectores de esta revista. Por todo ello, me gustaría que pusierais en el CD de próximos números algún editor de niveles o escenarios para juegos como Doom II, Duke Nukem 3D, etc., en lugar de un juego entero, para así satisfacer las ansias de muchos de vuestros lectores, y que hicierais algún concurso para la ampliaciones que salgan de este editor. Creo que no es una idea tan descabellada, pues posiblemente también vosotros saldríais ganando con ello.


Os escribo para criticaros en un aspecto en el que creo que no estáis cumpliendo vuestra misión social de cara a nosotros, los lectores. No sólo os critico a vosotros, porque lo que me ha pasado con vosotros me ha pasado también con otras revistas de juegos. Se trata de la siguiente pregunta: ¿por qué os guardáis tantos secretos acerca de los juegos cuando os llamamos por teléfono? El otro día estuve en casa de un amigo que había localizado la armadura dorada de 500 en uno de los escenarios del Ouake. Por supuesto, le ha costado muchísimas horas de juego encontrarla, y claro, ni a mí me quiere decir dónde está. Lo único que sé es que hay que acceder a una compuerta invisible debajo del agua. Os llamé tanto a vosotros como a otras revistas (que creo que no está bien mencionar aquí), para que me "soplaseis" algo. Vosotros eludisteis la pregunta, pero es que en otra revista, la única respuesta que he encontrado es que posiblemente publicarán alguna pista prontamente. Yo comprendo que vivís de estas cosas, pero creo que a veces os pasáis un poco. El mismo problema lo he encontrado con cómo acceder a la vestimenta mimetizada del Ouake, o dónde en Internet está el traductor de escenarios del Duke Nukem al Ouake. Por favor, vuestra revista tiene para mí muchos otros alicientes al margen de estos secretitos, así que, aunque me contéis algo al teléfono, os prometo que seguiré comprándomela. Un saludo.


He escrito esta carta con motivo del notable descenso de las notas que en todas las revistas del sector se ha producido a la hora de clasificar un juego. La verdad, me parece perfecto, ya que gracias a eso podemos fiarnos más de vuestro criterio. Sin embargo y como en todas las situaciones, se presentan diversos problemas. El que ahora más que ha llamado la atención es el hecho de que PC Player ha publicado en el número 16 el comentario del Deus, título que por gran suerte tengo en mi poder. Resulta vergonzoso que un señor llamado V. Sánchez haga un comentario tan penoso de un título tan completo como es éste. Si bien este señor lo ha considerado como la segunda parte de Robinson Requiem, no sé cómo se atreve a decir que los gráficos son peores, ya que superan al título anteriormente dicho, con creces. El sistema de manejo y los menús son mucho más numerosos y prácticos, por lo que tampoco entiendo el comentario que acerca de ellos se hace.
Otro punto que hay que destacar es que para hacer la crítica del título, no parece que haya jugado con él ni por asomo, ya que las pantallas que figuran son del más absoluto y ridículo comienzo, lo que dice mucho más acerca del interés que ha puesto el "redactor" a la hora de trabajar con Deus.
Pero la metedura de pata más gorda es justo cuando acaba el artículo, ya que, según palabras textuales: "Para acabar, hay que mencionar que esta joya ocupa dos repletos CD-ROMs, con lo cual uno se pregunta: ¿qué más cosas ignominiosas caben en dos CD-ROMs? No te aconsejo que lo descubras."
Y yo al desprecintar mi copia, totalmente original, únicamente encontré uno y en ningún momento me pide el otro. La verdad no sé qué juego ha comentado el tal V. Sánchez, pero, desde aquí, esperando que lea esta carta que está en una de las pocas revistas de las que te puedes fiar, solamente decirle que se ha cubierto de "gloria".

elektor

LA NUEVA REVISTA DE ELECTRONICA

¡La mejor revista de electrónica del mundo ahora en Español!



Hits Hits Hits Hits

Simuladores

TITULO	FABRICANTE	DISTRIBUIDOR	IDIOMA	GRAFICOS	SONIDO	ORIGINALIDAD	JUGABILIDAD	ADICCION	DOCUMENTACION	GLOBAL
HIND	DIGITAL INTEGRATION	PROEIN	CASTELLANO	Bueno	Excelente	Bueno	Bueno	Bueno	Excelente	Bueno
FLIGHTSIMULATOR W95	MICROSOFT	ERBE	INGLES	Bueno	Bueno	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente
MECHWARRIOR 2	ACTIVISION	PROEIN	INGLES	Excelente	Excelente	Excelente	Bueno	Bueno	Regular	Bueno
GRAND PRIX 2	MICROPROSE	PROEIN	INGLES	Excelente	Excelente	Bueno	Bueno	Bueno	Regular	Bueno
A.T.F.	ELECTRONIC ARTS	ELECTRONIC ARTS	CASTELLANO	Excelente	Bueno	Bueno	Bueno	Bueno	Excelente	Bueno

Aventura/Rol

TITULO	FABRICANTE	DISTRIBUIDOR	IDIOMA	GRAFICOS	SONIDO	ORIGINALIDAD	JUGABILIDAD	ADICCION	DOCUMENTACION	GLOBAL
STONEKEEP	INTERPLAY	ARCADIA	INGLES	Excelente	Bueno	Bueno	Bueno	Regular	Regular	Bueno
FULL THROTTLE	LUCASARTS	ERBE	CASTELLANO	Excelente	Excelente	Bueno	Excelente	Excelente	Regular	Excelente
PHANTASMAGORIA	SIERRA	COKTEL	INGLES	Excelente	Excelente	Bueno	Bueno	Bueno	Regular	Bueno
SIMON THE SORCERER 2	ADVENTURE SOFT	ERBE	CASTELLANO	Bueno	Excelente	Bueno	Excelente	Bueno	Bueno	Bueno
URBAN RUNNER	SIERRA	COKTEL	CASTELLANO	Excelente	Excelente	Excelente	Bueno	Bueno	Bueno	Excelente
STONE PROPHET	SSI	PROEIN	INGLES	Bueno	Bueno	Regular	Regular	Regular	Excelente	Bueno
MENZOBERRANZAN	SSI	PROEIN	INGLES	Bueno	Regular	Bueno	Regular	Regular	Bueno	Bueno

Estrategia

TITULO	FABRICANTE	DISTRIBUIDOR	IDIOMA	GRAFICOS	SONIDO	ORIGINALIDAD	JUGABILIDAD	ADICCION	DOCUMENTACION	GLOBAL
WARCRAFT 2	BLIZZARD	UBI SOFT	CASTELLANO	Excelente	Excelente	Regular	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente
COMMAND & CONQUER	WESTWOOD	VIRGIN	CASTELLANO	Regular	Excelente	Regular	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente
ASCENDANCY	LOGIC FACTORY	VIRGIN	CASTELLANO	Bueno	Excelente	Bueno	Bueno	Bueno	Bueno	Bueno
THE SETTLERS II	BLUE BYTE	ELECTRONIC ARTS	CASTELLANO	Excelente	Excelente	Regular	Bueno	Excelente	Excelente	Excelente
HEROES OF MIGHT & MAGIC	NEWWORLD COMPUTING	PROEIN	INGLES	Excelente	Bueno	Excelente	Regular	Excelente	Regular	Bueno

Arcade

TITULO	FABRICANTE	DISTRIBUIDOR	IDIOMA	GRAFICOS	SONIDO	ORIGINALIDAD	JUGABILIDAD	ADICCION	DOCUMENTACION	GLOBAL
QUAKE	ID SOFTWARE	GT INTERACTIVE	INGLES	Excelente	Bueno	Malo	Excelente	Excelente	Regular	Excelente
DUKE NUKEM 3D	APOGEE	FRIENDWARE	INGLES	Bueno	Excelente	Regular	Excelente	Bueno	Regular	Bueno
DEADLY TIDE	MICROSOFT	ERBE	INGLES	Excelente	Bueno	Regular	Excelente	Excelente	Bueno	Excelente
PITFALL	ACTIVISION	PROEIN S.A.	INGLES	Bueno	Excelente	Regular	Bueno	Bueno	Regular	Bueno
DOOM 2	ID SOFTWARE	ERBE	INGLES	Bueno	Regular	Excelente	Excelente	Excelente	Malo	Excelente
HELLBENDER	MICROSOFT	ERBE	INGLES	Bueno	Bueno	Regular	Excelente	Excelente	Bueno	Bueno

Deportivos

TITULO	FABRICANTE	DISTRIBUIDOR	IDIOMA	GRAFICOS	SONIDO	ORIGINALIDAD	JUGABILIDAD	ADICCION	DOCUMENTACION	GLOBAL
SCREAMER	GRAFITTI	VIRGIN	CASTELLANO	Bueno	Bueno	Regular	Excelente	Excelente	Bueno	Excelente
NASCAR RACING	PAPYRUS	ARCADIA	INGLES	Bueno	Bueno	Regular	Bueno	Regular	Bueno	Bueno
BIG RED	RACINGOMARK	PROEIN S.A.	INGLES	Regular	Bueno	Bueno	Excelente	Excelente	Regular	Bueno
MEGARACE	2CRYO	PROEIN S.A.	INGLES	Excelente	Excelente	Bueno	Regular	Bueno	Bueno	Excelente
MONSTER TRUCK	MICROSOFT	ERBE	INGLES	Excelente	Excelente	Bueno	Regular	Excelente	Excelente	Bueno
FIFA 97	ELECTRONIC ARTS	ELECTRONIC ARTS	INGLES	Excelente	Excelente	Bueno	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente

MALO
REGULAR
BUENO
EXCELENTE



¿Que tienes un ordenador multimedia y no puedes sintonizar la radio? ¡Pues vaya!

Si te suscribes a tu revista favorita podrás tener una radio Wizard para tu PC. ¡Lo que tu ordenador estaba pidiendo!

Sólo tienes que conectarla al puerto serie, cargar el software de programación... y a disfrutar de la mejor radio.

Nuestros suscriptores sí tienen radio en su PC

OFERTA VALIDA SOLO PARA ESPAÑA Y HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

Deseo suscribirme a la revista **OK PC** por el periodo de un año en la modalidad de pago que indico.

NOMBRE ______ **1er. APELLIDO** ______

2º APELLIDO ______

DOMICILIO ______ **NUMERO** ______ **PISO** ______

C. POSTAL ______ **CIUDAD** ______

PROVINCIA ______

EDAD ______ **CIF o NIF** ______ **TELEFONO** ______

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

8.340 Pta. por un año de suscripción

Comprende **12 envíos** de números sencillos más el **REGALO**, incluidos los gastos de envio.

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**

☐ **CHEQUE** a nombre de **LARPRESS, S.A.** adjunto a este boletín

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD

☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ______/______/______/______

Caduca ______ 199______
MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta)

Envíe este cupón a: LARPRESS, SA. Pza. República Ecuador, 2-1º - 28016 Madrid. Tno: (91) 457 91 91 Fax: (91) 457 98 36


¡Dios salve al Rey!
Mientras *Tú* salvas el Palacio
VERSALLES 1685
Una aventura de intriga en la Corte del Rey Sol
¿Quién se atrevería a destruir el más hermoso de los Palacios?
Réunion des Musées Nationaux
CANAL+ MULTIMEDIA
CRYO
ERBE